

Member of HKABC ABC AUDIT BUREAU OF CIRCULATIONS
精華版
劃破新時代 創造新希望
只售$28
Game Players
遊戲誌
magazine
101
19.5.1999 每本港幣$28
精彩內容 360° 變化無限
完全詳盡總力特集
SD高達EMOTIONAL JAM
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
攻略無止境
超級機械人大戰COMPACT／往北去
SAGA FRONTIER 2／SOUL HACKERS
DANCE DANCE REVOLUTION
四大專題報道
世界遊戲大氣候盡在E3
Dreamcast暑期作品速覽
網上通販乜都有得玩
香港買書熱點齊齊睇
4 895011 315016



只要大家認為自己是個勤奮上進的人，在打機方面有一定的水準，而且又有一定的中文寫作能力，便有可能加入，成為我們的一份子。

當然，如果大家是懂得日文的話便最就好啦！

如果大家希望能加入《遊戲誌》的話，請將一份履歷表，連同一份大約1000字的遊戲介紹或攻略稿件寄「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」，並請在信封面註明「應徵」，如果合我們心意的話，便會約大家上來面試。

唔好再等！加入《遊戲誌》嘅機會唔係成日有，快人一步，理想達到啊！



6月5日正午12時

CHIC之堡3樓盛大舉行!!

明碼實價 絕無花假

遊戲誌再續難以置信的超級優惠!

遊戲誌Dreamcast主機$1000大優惠祭

限售100部!

印花002

Game Players 遊戲誌 magazine 101 20.5.1999 印花002

自從《遊戲誌》上期公布了「Dreamcast$1000大優惠祭」之後，各界反應熱烈，《遊戲誌百期紀念號特別限定版》瞬即售清，想買Dreamcast的你有沒有火速搶購呢？現在就為你送上印花002，只要將這個印花剪下，貼在隨上期特別限定版附送的換購證之上，就可以於6月5日(星期六)到九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓，以$1000這個令人難以置信的價錢，購買到這部新世代遊戲機。不想走寶的話，當日就要早點起床了。優惠只此一次，絕無僅有！咪錯過啦！

◆保證不用跟GAME！不用跟火牛！不用額外購物亦可享用此項優惠！

◆當日所有在「遊戲誌Dreamcast主機$1000優惠祭」攤位內售出之Dreamcast主機均由香港代理直接保養。

◆所有保用證均蓋有「遊戲誌」印章，並會發給本公司收據，維修時需同時出示保用證及有效收據方可獲得保養。

◆為公平起見，每位顧客每次只可購買最多一部Dreamcast主機

◆顧客需注意Dreamcast主機使用電壓為100V，顧客需另備適當變壓器方可在香港使用。又，任何顧客如因不適當使用而導致任何人身或財物損失、受傷或毀壞，本刊恕不負責。

◆換購印花不可兑換現金

◆本刊保留使用印花的最終權利







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.101目錄 1999年5月20日

Dreamcast 夏季新作陸續有嚟



ET_MAX[奧斯丁] 扫描制作

熱點新作

各大廠商重點出擊

遊戲索引（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
Fight for the Future

NOTES FROM EDITOR

經過上期記念號，不經不覺《遊戲誌》已踏入第五個年頭了，到底手持本書的閣下是由第幾期開始成為我們的讀者呢？無論如何先在此感激你的支持。由第101期開始，我們已着手進行改革行動，首當其衝當然是最明顯的雙封面設計，這是配合加碼版和精華版而設的，希望大家會喜歡吧。

不過，在此要向廣大讀者説兩聲「對不起」，因為我們在製作預算上發生很大衝突，幾經掙扎終於決定改為星期四發售，較原本宣布的推遲了一整天，若令閣下產生任何不便，筆者謹代表本誌全體工作人員在此致歉。另一方面，基於製作上的嚴重失誤，隨上期特別限定版附送的《FINAL FANTASY VIII OMEGA合訂本》封面效果不甚滿意，為彌補這個缺憾我們於是額外印製50個封面書套，有興趣者請填妥下面表格寄往《遊戲誌》編輯部，信封面註明「索取《FINAL FANTASY VIII OMEGA合訂本》封面書套」，留意是先到先得啊。(FUKUDA)

《FINAL FANTASY VIII OMEGA合訂本》

封面書套換領表格

個人資料

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿

住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

註：(1) 得獎者會有另函通知領獎事宜 (2) 領獎時必需攜同《FINAL FANTASY VIII OMEGA合訂本》以示證明 (3) 表格可使用影印本

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、非洲、怪傑、小璘
◆特約筆者／超音潛艇、歐陽明、古拉拉_B、鈴奈、AMI
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

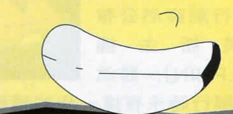
使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、�水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING



一肚子氣的黑龍唔係好想話~~~

究竟口頭承諾可以信多少呢？答案是完全不可信，就黑龍的父親大人所言：「一日未到手的東西也不可以當是自己的。」這真是智理名言，所以對於所謂的口頭承諾，說甚麼會給你多少，完全是沒有保障的，到真正到自己手上才好相信，這事情則好在黑龍身上發生，唉……………

事實上，近期發生的事實在令黑龍非常不愉快，雖說現時黑龍是有一定的話事權，之不過雙拳難敵四手，本來應由黑龍作最後決定的事，竟然由這些人對黑龍說：「我們已經決定了請…………」一聽到這裏，黑龍已經為以後的事情作了一個最後的決定……說改，總是改不了；再說改，其實亦沒有改，那麼，甚麼才是改呢？

AGENT X做完今期之後便要離開我們了，真不捨得；米奇在不久的將來又要離開了；早前又有親愛的天草、酒井明樹、古拉拉_B，正所謂世事無常，黑龍今天坐在這裏，難保他朝亦和他們一樣……………

心如放下大石的怪傑

在今個星期裏，筆者想過很多不同的東西，其中有些是筆者積藏心裏的，當筆者想通及解決之後，便發現有一陣放下重擔的感覺從心裏湧出來，多麼的輕鬆。不過這種心情卻被今期的稿件弄至十分煩躁，可能從小就是一個十分急躁的人，希望在下一期裏，可以休息一、二天作充電，亦趁機到在中學時經常逛的漫畫店，因為已很久沒有看以前追過的漫畫了，數數手指已有很多，再數下去真的無法想像了。

路始終要繼續走，不管明天是晴是雨……
也許這就是人生。
Glen

山寺良牙……

☆首先特別歡迎一位新同僚「小璘」加入，見到╳時本人也嚇呆了！

☆有時做事就是這麼令人…，有些事是必需做，但結果無人問津；有義氣者時，便說三道四；到事故出現，便到處踢足球，這是否應有態度呢？不妨由讀者回答。

☆高轔轔，老蕭蕭，編輯筆墨各在手。耶孃兄妹走相送，辛聲不聞青馬橋。

☆也許、也許私真的做得太累，也許、也許僕該應去睡一睡，也許、也許俺該否離一離去。

☆今期首次「開齋」的『Voice File』各位覺得如何？傳聞這好像是夾硬做出來的！不過無論是否夾硬來也希望讀者繼支持下去啦！

不是守護月天的小璘——

☆ 大家好，我叫小璘呀！第一次跟大家見面，請多多指教。

☆ 最近小璘十分沉迷於「卒業M」(還有E • M • U)，總之只要見到有關他的商品也會買下，真的覺得自己有點瘋狂^-^；另外，小璘亦很喜歡「守護月天！」，因此便改「小璘」作筆名了。

☆ 在此小璘要多謝很多人，首先是多謝各位編輯，他們對小璘很好；跟着就是SAKANA和PUYO，她們幫了小璘很多忙；最後便是小強先生了（?），牠從天而降令小璘要躲在被子中寫稿…

☆ 這個星期日便是CW4了，小璘那天會玩COSPLAY哩！到時「應該」會有「卒M」的同人誌「DreaM」出版的，期待期待！

福田君話——

今期經常聽着極喜歡的E.L.T.大碟《everlasting》，回想起三年前所購買的第一張Single《FUTURE WORLD》(依然記得是在尖沙咀H×V買的)，時間真是過得很快。近來有甚麼特別事情呢？唔…好像沒有，總覺得無事比起有事好。

P.S.差點忘了祝阿步今次Final順順利利，另外到底有沒有機會去看GLAY呢？

Mickey——the 1st Talk

今個月雖然極力要求自己不要買那麼多東西，不過最後還是買了不少。唉，死性不改。

《勇者王》老翻大業終於完成了，總共17大隻。看過此片，覺得這片有點像搧情的粵語殘片，不停的用危機來吸引你，危機的級數集集提升，不像其他機械人動畫總會有不少內容扯到別的事情上蒙混過去。例如十集未到就被敵人攻入基地、第三集開始必殺技便不停地被破、創了新招又再被破、同伴變敵人、隊友死完返生再死過、基地炸了新基地再炸過，最後竟然連女主角都係最後波士。這一集未夠慘嗎？下集更慘！看得觀眾死去活來。不過最後埋單計計數，因為整套片大多數都可以修理好再出場，所以死去的人實際只得寥寥幾個。香港播映這套片的時候，大家不妨留意一下。

大難不死的MS話——

◆某日早上，突如其來的「一家親」，MS險遭毒手，幸好沒事而回，真的要拜拜神！為免以後再發生「一家親」事件，MS終於立下心場，決定遷移陣地，雖然有子彈不足的狀況出現，但總好過在等死神的來臨。

◆近日在家中找回遺失了甚久的翻譯書，是敘述一位4百年前的法國醫生之預言（他的名字因太長的關係，已忘掉…），他的預言之準確率可達90 %以上（書寫），就連載安娜的死也有清楚描述，接着的驚世大預言，相信人人佳知，「1999年7月 恐怖大魔王從天而降」這個可怕預言，究竟恐怖大魔王是甚麼呢？距離現在只餘下1個月多點，不知道人類能否活過呢？如果恐怖大魔王就是由人類自己所造出來的話，那麼人類這種生物是多麼愚昧啊！

◆從101期開始GPM又有新同事加入，真是太好了！這樣一來MS工作可減輕一點（嘻嘻！），回想起來MS加入GPM已有兩年，無論在工作上或在心理上均有很多改變，希望自己能夠習慣啦！新同事你（妳）也要加油啊！



◆這便是MS的工作座位是多麼整齊！（↑多「垃雜嘢」就真！）



◆MS成功的背後當然是…（↑有很多海報就真！）

同居生活・非洲

早上起來時，張開眼第一個希望見到的會是你
「LUNCH煮乜好呢？」
「咁樣揸筷子唔啱㗎，我屋企人會鬧㗎。」
「郊外可能會睇到更多星星，因為市區太光了。」
「抱住你嘅時候係我嘅心情最輕鬆。」
「你估下有幾多人好似我哋咁慧居行完哩105級樓梯吖？」

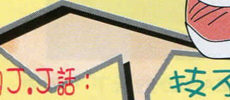
夜了，要睡了，蓋上眼前的一刻最想是望到你
「天氣唔錯，不如去踩單車啦。」
「好飽啊，去公園坐一陣好唔好？」
「你好香呀。」
「我答應你以後都唔會再喊。」

喜極而泣・非洲

我很多謝你踏出第一步，是我BABOO，這麼遲還沒有察覺到。其實我一直在擔心的是你所說過的話，每當我想開步的時候，便會很怕破壞了遊戲規則，是我膽小不，是我經不起失敗，我寧願保持着這樣的關係，最少和你一起的時候，我是最開心的。雖然沒有什麼特別，但是對一個沒有笑過、沒有哭過的人來說，已經是一個很大的轉變。我會因為你而去改變自己，令自己變得更強，希望可以進入到你的世界；會因你而笑，因你而哭；為換取更多時間與你一起，而趕快工作；我曾經說過，如果我這一次不能和你一起，我，我非洲這一生也不會愛其他人。我坦白的說，我一定會崩潰一段頗長的時間，之後便決定專心自己的工作及學業。期待在以後的日子，當你覺得累了，有不如意或須要我的時候，會有這一個我存在。就算不可跟你一起，我也希望你開心嘛。

這些日子以後，我們也花了不少時間去猜對方的心意，但是在段時間內，我已經覺得我們是在一起的了，說我是一廂情願也好吧。我不敢肯定，因為我沒有把握成功，因為一失敗便沒有回頭的機會，這遊戲只有一個CREDIT；不可以記錄；不可以RETRY，所以我必先佈署好一切，讓自己有100%的機會。還有在這段日子，我會為在身邊出現的對手，而變得十分焦慮，但自問我可以做到什麼，得出的答案竟然是什麼也做不到，有時候想到睡不到，不吃東西，頭痛是因為想得太多，心痛是覺得自己有所不及，眼痛是因為哭得太多，咽喉痛是因為不可哭聲出來。

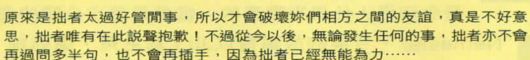
以前的日子，你付出過的，我知道。在往後的日子中，我愛你一定會比自己多，不可讓你白白付出。現在我已十分努力的了，儘管未必滿足到你，但是我已將我所有的東西都給了你......











夢想能開心地與女友過一個快樂假期的J.J話：



◆據說在下現在是放大假途中的，但每天仍是如常地回公司開工……

◆身體近來愈來愈虛弱，維他命M的水平不斷下降，不知有沒有方法可提高每月維他命M的吸收量呢？

◆早說過一頁是不夠做EEE特輯的了……

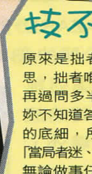
◆最近發覺自己原來仍是個有「利用價值」的人……

◆不過，在「利用」之前，請先定一個較合理的「價值」……

◆上個月由數碼通轉了台去和記後，數碼通竟主動提出送一部6150給在下以換取18個月的合約……唔，怎辦好呢？

◆看報紙得知講手電太多會有可能對身體有不良影響，看罷即時覺得每月用成千多二千分鐘的自己仍未死掉是一個奇跡……

◆沒有錢買《DDR》地毯，只好玩玩MTR版《DDR》……



技不如人・KOTARO

原來是拙者太過好管閒事，所以才會破壞妳們相方之間的友誼，真是不好意思，拙者唯有在此說聲抱歉！不過從今以後，無論發生任何的事，拙者亦不會再過問多半句，也不會再插手，因為拙者已經無能為力……

妳不知道答案嗎？或許妳真的一輩子亦不會知道，就是因為拙者太過清楚大家的底細，所以到最後也沒有做出任何半點徇私之事！

「當局者迷、旁觀者清」，果然不錯，僵持如久，竟然也不及女流之輩一言，失敗！失敗！無論做事任何事情但求盡一己之力，已經問心無愧，不過拙者仍不明白、也不甘心的是為何會落敗……

雖然拙者並未有跌進敵人的圈套，但是還要多謝重出江湖的「智障李烈火」出言提醒。無論HAJIME少尉你個人介意與否，拙者也要為這次事件負上責任，在此向你說聲對不起！拙者保証以後不會再讓同類的事情再次發生！

共事年多的戰友Agent X・Glen，今天終於要離開我們，另尋一個突破自己的出路，身為朋友的我們當然為他高興，在此拙者祝他往後前途能夠「前程似錦」！同時亦希望他能夠繼續懷着那顆無垢之心和對世界的智慧，造福人群，因為拙者深信只有像你這般的人，才可以真正推動現在的社會，拙者期待你日後的發展！正所謂「天下無不散之延席」，今日或許你我各散東西，但是只要堅持的信念是相同，大家定必有機會再次重遇，努力呀！Agent X・Glen！

酒井明樹的亡靈

多謝遊戲誌的編緝們給我一次機會在這裏寫編者話，首先要祝遊戲誌的讀者一年比一年的激增，有很多讀者支持你們的，你們要為他們努力啊！

明樹曾經說過自己是一個十分幸福快樂的人，因為有愛我的爸爸和媽媽，也有一些對我很好的朋友，實在是衷心感謝上帝的恩惠。由於明樹一向都十分快樂，所以也不喜歡見到自己的朋友不高興，可是明樹實在太無能，所以最後也只得遺憾，或者有很多事會不說的比說的還好，如果有很多時寧願不再見不再聞，讓美麗的回憶永遠留下……也許這樣才是人生中最幸福的事。

TEXT：J.J
資料提供 & 特別鳴謝：飛龍

遊戲誌突發組

1999年E3 遊戲界三大家族大混戰

5月12~15日在美國洛杉磯舉行的E3剛剛結束，這次E3由400間軟件公司在52萬平方呎的地方上展出了超過1600個作品，而且雖然不少人已預期E3會有大量勁料發放，但實際的勁料量仍遠超一般人所想的程度。

由於版位有限，在下今期會先簡略地集中介紹這次E3的重點，但當然下期會再有詳細的介紹吧！

任天堂



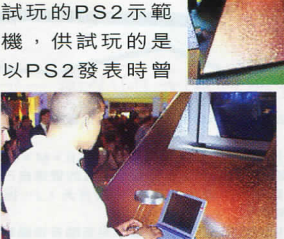
任天堂在今次E3舉行前突然公布了其新主機「DOLPHIN」，雖然到E3舉行時未有進一步的情報，但單靠N64及即將在海外推出的GAMEBOY COLOR，受歡迎程度一點也不比有PS2坐鎮的SCEA遜色。



任天堂在這次E3其中一個重點宣傳的N64作品，是剛剛已在美國推出了的《星戰前傳賽車版》，而《DONKY KONG 64》亦是一個預定會比薩爾達投入更多宣傳費用的重點作品，此外任天堂亦大力催谷全線《寵物小精靈》遊戲及玩具精品，還以一輛福士塗上比卡超圖案在洛杉機鎮上出沒，相當有趣。而據現時為止美國方面的銷售情況來看，這作品是大有可能在海外再創奇跡的。



SCEA



SONY在今次E3中最吸引人的，是展出了一個可供到場人仕試玩的PS2示範機，供試玩的是以PS2發表時曾看過的賽車遊戲為藍本（PS2版GT？），曾試玩過的飛龍對畫面的評價是「雖然金屬感重得有點過份，但畫質實在很高」，而這些試玩台更受到嚴格保護，由一些荷槍實彈的警衛所看守着……



SOA



在E3舉行前的一天，SOA（SEGA OF AMERICA）突然宣布美版DC將會「在1999年9月9日、以199美金發售」，而會場內則展出了不少日本未有公布的作品，其中有移植自街機的《CRAZY TAXI》，最初於MD登場、現打算移植DC的《ECHO THE DOLPHIN》，此外KONAMI亦會推出DC版的惡魔城《CASTLE VANIA》。



生產商大贏家

CAPCOM







今次CAPCOM在E3可算是《BIOHAZARD》的天下，其中最令到場人仕帶來驚喜的，當然是首次公開的《BIOHAZARD 3 Nemesis》，今集的故事會以JILL為主角，講述她在《BIOHAZARD 2》之前24小時及之後24小時的故事，除了有多種過往出現過的喪屍會再度登場外，今集還會加入一個閃避系統，而故事進行中的「LIFE SELECTION」機能，更會影響故事的結果。





除此之外，DC版《BIO外傳》、N64版《BIO 2》以至GB版《BIO》亦有可供試玩的版本展出，此外當然亦不可缺少三上真司的《DINO CRISIS》及GBC專用的《街霸》，但全個CAPCOM仍可見是以BIO為主力武器。



碎料精華

◆TECMO在E3會場內宣布會在PS2推出一個名為《NINJA GAIDEN》的作品，由於這名字和當日紅白機版《忍者龍劍傳》的美版名字相同，因此很有可能會是其續編。

◆ACTIVEVISION在E3內初次公開會推出《天誅》的續編，暫時預定會先在2000年春天推出海外版。



◆NAMCO在E3展出了一個比東京遊戲展時有更高完成度的DC版《SOUL CALIBUR》，此外亦會在食鬼人「PAC-MAN」推出20周年記念的今年製作一個集合動作及PUZ的PS遊戲《PAC-MAN WORLD》。

情報Guide

特派情報員：福田、MS、米奇

任天堂最新主機計劃曝光 名稱叫PROJECT DOLPHIN！

在本月十二日，任天堂和松下電器共同舉行的一個記者招待會，宣布它們現正合作開發一款性能極強的新世代主機，與及各種有所關連的技術提攜計劃。這個在美國被稱為「PROJECT DOLPHIN」的全新開發計劃，據知是集合任天堂、松下和IBM等機構之尖端技術集結而成的，他們表示這部主機在構思上是將AV產品與家庭遊戲機之特性融合起來，取代電腦成為未來家庭使用普及化的網絡連接終端機，取向和現行的Dreamcast與於三月時公布的PlayStation後繼機相似。

任天堂及松下這兩間日本數一數二的大集團，在這個新計劃中公布了幾個合作項目，包括有(1)松下將會提供DVD播放裝置予任天堂暫定2000年末推出的次世代新主機使用；(2)同一時間松下亦會開發及販賣新型家庭遊戲機與DVD或AV之融合產物；(3)兩間公司會共同開發未來家庭用網絡連接終端機的基礎技術。在兩年前松下因銷量極不理想而放棄了其家庭遊戲機3DO，頓時失去了這個市場的主導權，從它今次找來任天堂作為合作夥伴已知其目的是想與SONY爭一日之長短，並令人感到網絡通訊功能對未來遊戲機市場是不可或缺的元素。

除了松下的參與外，這次計劃中IBM的存在亦是意外得來振奮的。目前已知「PROJECT DOLPHIN」主機內使用的中央處理器，是使用美國IBM製造的Power PC 400MHz高速晶片，加上由ArtX提供利用LSI(大規模集成電路)技術製成的圖像處理器，單憑表面數據足已能和PlayStation後繼機一較高下。不過，遺憾地不論在日本還是美國E3的發表會中，都沒有任何像PlayStation後繼機公布時那樣的高質素畫面發表，實在很難想像到底這台新主機的圖像描繪能力。(福田)



■任天堂＋海豚＝？？

任天堂「PROJECT DOLPHIN」全新主機規格

中央處理器	IBM Gekko Processor(IBM Power PC架構的伸延) 時脈400 MHz，0.18μm銅線焊接半導體技術
圖像處理器	由ArtX設計的改良專用晶片 時脈200MHz，0.18μm內藏DRAM半導體技術 記憶體頻寬3.2GB/sec
軟件媒體	松下提供的專用DVD技術 增強防翻版設計

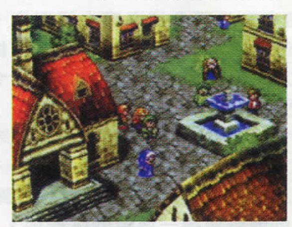
實名的棒球遊戲將被滅絕？！

根據日本經濟新聞報導，大廠KONAMI在5月尾向日本棒球機構買下肖像權，為期三年，即是說從今以後三年內，其他廠商的棒球遊戲再不能有日本棒球的球員之實名存在，這樣可能會對於日後的棒球遊戲之競爭就更加一面倒，而且可能會出現沒有其他廠商推出棒球遊戲，KONAMI這一着的確是明智之選擇。(MS)


■《實況棒球》獨走日本只此一家

PS2疑雲陣陣？

在本年度E3的SCEA攤位裏，相信有不少人都知道SONY已展示過它的秘密武器PlayStation後繼機了，但說得正確點應該是SONY把PS2級數的遊戲畫面展示出來。據知這個SCEA「PS2試玩台」所播放的是賽車名作《Gran Turismo》之全新版本，雖然並沒有實機安放在會場內只是由同級電腦執行，可是畫面質素已超越現有主機級數，不論是奔馳中的跑車還是四周景致都相當出色，有更美國遊戲界關係者表示「當今遊戲裏所無法看到的精細影像」。


■《DQ 7》真的是PS2的最大支柱？！

縱使表現如此出眾，它背後隱藏着的危機仍是非常多的，因為聽聞在製造高科技晶片Emotional Engine的過程中發生不少問題，導致生產成功率只得20~30%，加上目前成本依然高企很難將售價降低，故預定在今冬推出的可能性大為降低；但是據SCE社長久多良木健稱這部新主機「有在本年內發售的可能性」，到底哪方面的消息會比較準確？筆者只見超大作《DQ 7》好像想將發售日由99年內延遲至明年初，另外有不少強作如《鬼武者》和《BREATH OF FIRE 4》傳聞將預定在明年3月左右推出，難道這就是最明顯的佐證？(福田)

電腦將會推出《惡魔城》

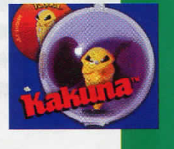
同樣是KONAMI的消息，在5月11日KONAMI已與美國的Microsoft簽下協議，兩廠將自己的遊戲互相供給，即是說KONAMI可在家用遊戲機中推出Microsoft的遊戲，而Microsoft則可在電腦上推出KONAMI的遊戲，那麼《惡魔城》會不會在電腦上出現呢？而《Age of Empire》又會不會在家用遊戲機中出現？熱切期待吧！(MS)


■遲的電腦都有得玩《惡魔城》？(圖為DC版《Castlevania》)

小精靈變成限量化

最近美國孩之寶公司(HASBRO)在其官方網頁發表了一單消息，就是由它代理的《寵物小精靈》玩具系列其中兩款決定由4月27日起從此不再生產，它們分別是No.14的「Kakuna Battle Figures Set」和No.15的「Beedrill」，換句話說這兩款玩具亦將有機會成為被炒賣的收藏品，那麼日本方又會否有這種事發生呢？(福田)





■從此引退的兩款小精靈

中港台產跳舞毯紛紛登場

所謂五窮六絕七返身，這兩個月可說是遊戲界的淡季，能夠抓到好賣的東西，當然不會錯過了。《DDR》一出，成為了城中的搶手貨，《DDR》的玩家在買遊戲之餘，都會連跳舞毯一同購買，因為這才原汁原味嘛。不過由於這遊戲沒有行貨，連跳舞毯也沒有行貨，所以跳舞毯的售價一直高倨不下，維持在$1000-$1200價位，令很多有心人望而卻步。

遊戲有版權問題不能出行貨，那為甚麼SCEH不只入口跳舞毯呢？據SCEH說，要售賣跳舞毯就一定要連同遊戲一同發售，而且一張毯一定要跟一隻遊戲，不可以單獨批發跳舞毯。這是為了避免有人只買跳舞毯，玩的卻是翻版遊戲。



不過，做慣了未授權手掣的廠家當然不會錯過這大好機會，多間廠商隨即生產仿傚品推出應市。這些仿傚品大都加入了口和△掣，據說廠商認為這一來可以避過版權問題，二方面可以增加跳舞毯的功能，令用家可以用它們來玩其他遊戲，令產品更吸引。



據知，現時中、港、台計有六間工廠生產仿製跳舞毯，而米奇在市面所見的就有四款，分別來自中港台各地，質素亦很參差，有些是在膠布上印刷，有些則採用尼龍布，有些廠商更修改了原來的電路設計，以減低損壞機會。除了在製品上作修改外，有些產品更會提供所謂的「售後服務」——在一定期限內損壞了的話，就可以憑着附在盒內的「維修證」，以一個較低的價錢換購一塊新的跳舞毯。此舉其實也對廠方有好處，因為跳舞毯容易損壞的只是地毯部份，控制電路和電線、插頭都可以回收再造，其實是一種節省成本的手段。

這些仿製跳舞毯的售價約$350，似乎相當受《DDR》玩家注意，因為售價比水貨原裝實在便宜很多(相差超過$600啊！)。不過據批發商說，仿製跳舞毯的利潤很高，零售商每張毯可賺上近$100，以現在這樣的市場氣氛來說，能夠賺上$100實在是非常好了，賣Dreamcast機也只不過賺數十元而已。

市場較早前曾傳說會有一種附有閃燈功能的跳舞毯推出，不過據行內人士透露，該種跳舞毯的性能可能會很有問題，因為跳舞毯內用來導電的膠膜電路電阻經已很高，如果加上閃燈的話，電阻就會更大，導致反應遲緩現象。像《DDR》這類講究時間的遊戲，反應遲緩等於宣布死刑，所以行內人士對該產品不表樂觀。

至於SCE方面又有何反應呢？雖然《DDR》和跳舞毯都不是行貨，不過SCEH方面看來都很關心，米奇在黃金商場採訪仿製跳舞毯時，就遇上幾位SCEH的高層人士到來視察，還耐心聽批發商講解仿製毯的性能和構造。據說他們還訂了一些來研究哩。(米奇)



■其中一款仿製毯「DANCING KING」把按鍵顏色換上更新潮的橙色和青色。

迪士尼作品出現N64

為了令遊戲業務強化，美國極大規模的和路迪士尼集團與任天堂達成提攜合作計劃，將在N64等主機上製作及發售以著名角色作為題材的遊戲軟件，這是因為迪士尼集團受到亞洲金融風暴的影響，錄影帶銷售事業收益減少，於是決定錄影帶和遊戲軟件雙管齊下以增加收入。

迪士尼集團子公司Disney Interactive在5月6日的發表會裏，公布了以N64及GAMEBOY COLOR作為平台、預定在1999至2001年度發售的新遊戲軟件，包括3款主角為Mickey Mouse由著名的RARE社所開發的立體遊戲，此外將於秋季發售的錄影帶《美女與野獸》和《愛麗絲夢遊仙境》亦會製作其關連遊戲，看來遲點還可能會有唐老鴨和高飛狗呢。

■Mickey Mouse投進N64的懷抱

翻版GAMEBOY軟件復興時代

早兩期米奇曾提到GAMEBOY翻版軟件有復興的跡象，最近再看看關於翻版GB軟件的行情，就發現這種現象有加劇的趨勢。抄GAMEBOY軟件的全盛時期約是七、八年前，當時最有名抄錄媒體的當然是MGD2。近期翻版GB軟件復興的現象主要是由於GB COLOR的推出帶動市場活性化。除了存在已久的幾十合一翻版GB遊戲外，市場上還再次出現多款翻版GB軟件的抄錄媒體，計有只可接駁電腦PRINTER PORT來抄寫的MGD3 X CHANGER、以軟磁碟為媒體的GB SMART DEVELOPMENT KIT和剛推出以PlayStation主機作平台、同時兼備金手指功能的GOLD FINGER 3 IN 1。不過，翻版GB遊戲竟然燒到PlayStation頭上來，如果SCEI不理會，PlayStation豈不會變成翻版用平台？(米奇)

■MGD 3 X CHANGER



■GB SMART DEVELOPMENT KIT



■GOLD FINGER 3 IN 1

SCEH積極爭取《DDR 2nd MIX》及《吉他機》

既然《DDR》那麼好賣，跳舞毯更出現炒賣熱，SCEH方面當然不會對稍後推出的《DDR 2nd MIX》和《吉他機》坐視不理，尤其是《吉他機》由於有專用控制器關係，很容易又會重演跳舞毯炒賣的問題。所以SCEH方面現時正積極爭取推出該兩款遊戲的行貨，不過由於兩個遊戲都牽涉到大量歌曲版權問題，相信要推出行不會那麼容易。(米奇)

《火魅子傳》鹹魚返生？

在一遍淡市中，翻版也沒有遊戲好翻，於是唯有將一些以前因為碟數多而沒有翻的多碟遊戲重新推出。這兩個星期，米奇就發現大多數翻版店竟然不約而同的展示三月推出的遊戲《火魅子傳》。無他，因為遊戲中的OP主題曲是隻流行曲，較容易吸引路人注意嘛。(米奇)



三合一PlayStation翻版碟引發新問題

淡市中發現的翻版新產品還有三合一PlayStation遊戲。這種三合一做法其實兩個月前經已出現，最初只限在美版遊戲上。不過最近米奇就發現開始有日版遊戲與美版遊戲混合的三合一遊戲出現，開來一看，先見到的是開機時的PS LOGO突然變大，還以為是不能玩的。接着就會見到遊戲選擇畫面，試試當中的遊戲，發覺內容齊備，想不到一隻光碟可以儲存三隻遊戲。

看到這樣的翻版光碟，第一件想到的是翻版商人哪來編寫PlayStation遊戲程式的技術？看見遊戲選擇畫面的表達手法雖然不能稱得上精美，但也不是陽春貨，可見他們對撰寫PlayStation程式已有一定認識。據日本一本地下遊戲雜誌《GAMELAB》報道，最近日本已出現一些以改造後的PlayStation為平台的三級軟件，看來這個問題不單是出現在翻版猖獗的東南亞，連日本也有這種在問題。看來將來還會有更多「自行研發」的遊戲出現，尤其是PlayStation 2也會兼容PlayStation遊戲，發展這類軟件就更有價值了。如果將來PlayStation 2的防改造設計造得不夠徹底的話，不受監管的「自行研發」軟件將成為翻版以外PlayStation 2的最大污點。(米奇)



■日本地下遊戲雜誌有關「自行研發」的三級PlayStation軟件的報道



■三合一PlayStation翻版遊戲的遊戲選擇界面顯示了翻版商人已開始掌握編寫PlayStation程式的技術。

GB《CC櫻》變了搶手貨？

一直也沒有公布發售日的GB版《CARD CAPTOR櫻》終於在這個星期推出了，據説很多香港玩家由於一個「櫻」字就以為這是GB版《櫻大戰》，弄得遊戲店的職員異常頭痛。

雖然這不是《櫻大戰》，不過《CC櫻》是現時日本頗受歡迎的動畫，然自也有一定捧場客，而由於突然出貨的關係，很多遊戲店都來不及訂貨，以致市面上出現一段真空期，《CC櫻》迷到處去找這遊戲，一時間，《CC櫻》便變成了搶手貨了。當然，相信這種情況不會維持太久。(米奇)



遊戲誌自選攻略計劃
真正童叟無欺 盡量滿足你嘅要求

踏入一百期這個值得慶賀的大日子，《遊戲誌》當然會有連串計劃相繼推出，除了題材更多元化外當然會有更精益求精的內容，頭炮率先推出的是「遊戲誌自選攻略計劃」。顧名思義，各位讀者可按自己的喜好及需要，來信遊戲誌編輯部要求刊登特定遊戲的攻略，一來可以令我們的內容範疇更廣，二來亦能拉近與讀者之間的聯繫，達相得益彰之效。

至於自選攻略範圍，現階段我們只接受在1999年內所推出的遊戲，即是説遠至99年1月的作品以至尚未推出新作也可，本刊將會視乎投票數目與及目前情況來決定攻略的製作次序，希望大家踴躍來信，説不定下期便會出現你心目中的遊戲攻略哩！來信請寄往香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請注明「遊戲誌自選攻略計劃收」。

最想刊登攻略的遊戲

1：________ 機種：________
2：________ 機種：________
3：________ 機種：________

遊戲誌自選攻略表格

個人資料

姓名：________ 年齡：________

住址：________

____

電話：________

電郵地址：________

專業評壇

WEB MYSTERY 預知未來的貓



AVG/ Dreamcast/ MEBIUS/ 6800日圓

小璘

這個遊戲以INTERNET能預知殺人事件作為故事內容也頗特別，故事又沒有分歧點，令玩者可不用擔心錯過某些情節亦算不錯，另外為了此遊戲而特別設計的「模擬INTERNET」內的網址多元化，可見他們很花心思；但是稍嫌遊戲比較沉悶，日文又相當之多，玩的時候真的有點想睡覺……

評分：6

赤目黑龍

這實在是一隻充滿神秘色彩的遊戲，由遊戲一開始便令玩者有着一種不安的感覺，而在遊戲之中，玩者要解的謎實在相當難，對於不懂日語的玩者而言實在是一件苦事；而遊戲最敗筆之處便是為了製造神秘的氣氛，令遊戲變得過份的沉悶，這真是一件不值得的事。

評分：6

怪傑

筆者覺得一個遊戲縱使畫面有多好的質素，但如果遊戲性十分差勁的話，仍是十分差的遊戲，而《WEB MYSTERY》就是這樣的遊戲了。首先遊戲中的談話使用了硬照，以及WEB畫面的勁差操作，使耐玩性大大減低，如果玩者想要上網感覺，不如自己在家中上網反而更有樂趣，其次就是人物配音，筆者覺得人聲好像慢了半拍。

評分：3

Culdcept EXPENSION



TAB/ PlayStation/ Omiya Soft/Music/ 5800日圓

Agent X

《Culdcept EXPENSION》可說是SS《Culdcept》的強化版本。基本上，這隻PlayStation版的玩法和SS版沒有任何分別，只是增加了一些新的卡片。因此，若果你是喜歡《Culdcept》這種桌上遊戲而又沒有Sega Saturn的話，《Culdcept EXPENSION》絕對是一個不錯的選擇。可是，對於已有SS版的朋友來說，由於此集的內容沒有作出太大的改變，故其吸引力亦會較小。

評分：6

赤目黑龍

這個遊戲本身好像沒有甚麼特色，不過，玩落便會覺得非常有趣，除了玩法有點兒單調外，遊戲本身變化甚多，不論是CARD的變化，又或是怪物的調動也是;非常有趣和考心思，遊戲亦要玩者有非常好的應變能力，所以這遊戲的遊戲性其實頗高。

評分：7

小璘

雖然遊戲內有說明玩法，可是看完後也不太明白它在説什麼，不過當玩的時候卻很容易上手，只要玩幾個TURN便能清楚怎玩了。此作是CARD GAME加類似大富翁的玩法，再加插了故事內容、可愛的人物和多款不同種類的CARD，令遊戲很有趣、不覺單調。

評分：7

實況POWERFUL棒球6



SPT/NINTENDO64/ 任天堂/ 7800日圓

福田

曾在各機種上推出過的《實況POWERFUL棒球》系列，最新一集再次在N64上現身，系統方面以往各代類似同樣對戰術及操作有點要求，當然不能缺少的是取自本年度的球員資料，至於最著名的育成模式依然抵死非常，筆者相信喜歡此系列的朋友無不是被其人設所吸引。

評分：8

MS

由KONAMI推出的《實況POWERFUL棒球》系列總是有一定的水準，今集仍然沒有令玩家失望，遊戲中的角色仍是這麼「攪鬼」，在育成模式還中加插了大學編的故事，雖然其難度較高，但是顯然有很大的改進，人物的表情除了令人玩來感到攪笑外，對不懂日文的玩家來説，也是其中一種娛樂，在比賽方面就更不用説，比前作的更好。

評分：8

KOTARO

越來越趨向真實的《實況POWERFUL職業棒球》系列，向來也具有一定的水準，今次亦同樣沒有令拙者失望，遊戲除了保持到系列一貫暢快的感覺之外，其中取得全壘打時立即變成棒球視點這些細微細眼的地方，已經叫人無話可説，加上比前作大幅強化的育成元素，以及利用GAME BOY記錄育成選手參賽，一切一切也可以說是神來之筆。

評分：6

A列車Z！目標！橫跨大陸！



SLG/ PlayStation/ ARTDIINK/ 4800日圓

山寺良牙

相比於其他《A列車》系列來説，今作可謂比較遜色，首先系統方面，似乎有回到第一作的感覺，另外其3D Polygon則做得十分之差，此外自由度亦比以往任何一作小；不過相對來説，難度相應調低，而且今作有故事性是遊戲的一大特色。

評分：3分

MS

從電腦版開始《A列車》遊戲系列不斷有移植家用機之作，這遊戲也不例外，不過與前作相比之下，此作較為差劣，首先遊戲進行時一點也不流暢，尤其是在3D表示畫面時，只能用一個「差」字來形容，接着的是遊戲本身有很大的限制，玩起來不十分自由，如不能建立新的列車，這種種缺點以足以令人有煩悶的感覺，對於喜歡日本火車的MS來説，寧可玩電腦版的《A列車》。

評分：6

KOTARO

移植自私人電腦的作品《A列車Z～目標！橫跨大陸～》，坦白點說，拙者以前是從未接觸過《A列車》這類經營鐵路的遊戲系列，但是對於拙者這種初次接觸的心態而言，畢竟遊戲的系統經過多集以來的改進，設計確實完善，而且每個項目亦計算得異常仔細，是個相當不俗的作品。不過，遊戲最敗筆的地方，同樣就是設定太過仔細，太過複雜，反而乏略了未涉足者，或是初學者們，久而久之，變成只有留於支持者們接觸的作品。

評分：5

DRAGON MONEY



TAB/ PlayStation/ MICROCABIN/ 5800日圓

歐陽明

哈哈！遊戲的人物很可愛啊，哈～哈～哈！發生的EVENT也十分惹笑啊！這是一隻有RPG成份的桌上遊戲，玩法就好像大富翁一般，在進行遊時會有很多幫助你的同伴加入，目標是要擊倒惡龍和成為首富，之不過LOADING都頗慢，要等其他人的EVENT實在很花時間。

評分：6

怪傑

雖然看上來這是一個十分普通的大富翁遊戲，但當筆者玩過之後，卻發現當中有很多十分有趣的地方，如一些非常好笑的EVENT和十分「賤」的ITEM。其中筆者最欣賞的就是角色的不同性格和擁有不同能力的同伴，因為它們令到這遊戲增添不少使玩者玩下去的樂趣。

評分：7

福田

大富翁形式的棋盤遊戲是筆者的一大喜好，所以對設計精良的作品像初代《桃鐵》和《鐵道王》等情有獨鍾，而這隻《DRAGON MONEY》則帶有豐富的冒險要素，當中發生的特別事件部份亦非常抵死，加上人設可愛整體上令人滿意，遺憾是遊戲流程不夠爽快。

評分：6



行街搭車等朋友，有部手提遊戲機在手就可以消磨時間。拿出街玩的遊戲當然要簡單直接，格鬥遊戲就最好不過了。下個星期NEOGEO POCKET COLOR的《餓狼傳說FIRST CONTACT》和《METAL SLUG FIRST MISSION》等動作遊戲相繼推出，最啱喜歡簡單直接、行到邊打到邊的你。現在《遊戲誌》為你提供極品優惠，買新機係時候了！

鳴謝：德勁電子有限公司

極品優惠A

NEOGEO POCKET COLOR
各色主機　極品價$799

使用規則
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

極品優惠B

憑券選購任何NEOGEO POCKET COLOR
最新遊戲可作$20使用

使用規則
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

極品優惠C

NEOGEO POCKET
COLOR專用機套 極品價$20

使用規則
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
- ◆影印本無效
- ◆特價貨品售完即止
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

優惠天國 COUPON PARADISE

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作$20使用(限售30套)

- ◆DYNIMATE 2
- ◆ELEMENTAL GIMMIC GEAR
- ◆《GET BASS》連DC震動魚桿
- ◆THE HOUSE OF THE DEAD 2連原裝光線槍
- ◆MARVEL VS CAPCOM
- ◆BLUE STINGER
- ◆三國志VI
- ◆信長之野望將星錄with POWER UP KIT
- ◆POWER STONE
- ◆AERO DANCING
- ◆SONIC ADVENTURE

使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

Wonder Swan主機、遊戲現金券

憑券到本店購買Wonder Swan主機或下列遊戲可作$20使用(限售30套)：

- ◆beat mania for Wonder Swan連專用搓碟盤
- ◆SD高達EMOTIONAL JAM
- ◆超級機械人大戰COMPACT



使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

特色GAMEBOY主機全面催谷

- ◆GB版《CARD CAPTOR櫻》 憑券可作$20使用
- ◆孖寶兄弟版GAMEBOY+《泡泡龍》 憑券可作$30使用
- ◆孖寶兄弟版GAMEBOY 憑券可作$30使用
- ◆比卡超版GAMEBOY+《俄羅斯方塊DX》/《泡泡龍》 憑券可作$30使用
- ◆比卡超版GAMEBOY淨機送比卡超禮品包 憑券可作$30使用



使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

PlayStation新作優惠券

憑券選購下列遊戲可作$20使用(限售30套)

- ◆八神浩樹的GAME TASTE～胸騷之預感(日版)
- ◆心跳回憶Drama Series vol.3啟程之詩
- ◆超時空要塞MACROSS可有記起愛(日版)
- ◆STAR WARS EPISODE I
- ◆LUNAR 2(日版)
- ◆ACE COMBAT 3(日版)
- ◆Soul Hackers



使用規則

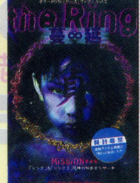
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

午夜凶鈴、櫻大戰、跳舞機有着數

- ◆憑券到本店購賣《午夜凶鈴》錄影帶第1或第2集可作$20使用(限售30套)
- ◆憑券到本店購買PC版《櫻大戰》限定版可作$20使用，初版更可獲贈特製原子筆一支及海報一張(限售30套)。
- ◆憑券到本店購買Dance Dance Revolution原聲大碟或Bust A Move原聲大碟可作$20使用。



使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

NEOGEO軟硬件全線優惠

- ◆NEOGEO POCKET COLOR原裝專用火牛 特惠價$40
- ◆NEOGEO POCKET COLOR原裝對戰線 特惠價$40
- ◆月華之劍士2 ROM帶版 憑券可作$100使用
- ◆月華之劍士2 CD版 憑券可作$20使用
- ◆METAL SLUG X ROM帶版 憑券可作$100使用
- ◆NEOGEO CONTROLLER PRO 憑券可作$20使用
- ◆NEOGEO CD機 憑券可作$100使用
- ◆NEOGEO RGB線 憑券可作$20使用

(限售30套)



使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

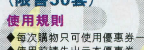
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

Dreamcast配件超特價

以下配件憑券可作$20使用

- ◆Dreamcast專用飛行控制器
- ◆Dreamcast《發明少年格列佛》VMS記憶卡
- ◆配件可憑券可作$10使用
- ◆震動卡、VGA BOX、手掣、VMS記憶卡、S線、軚盤

(限售30套)



使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)



N64遊戲現金優惠

- ◆POCKET MON SNAP 大特價$300
  (凡到本店沖晒POCKET MON SNAP相片，即可免費多沖晒一次)
- ◆薩爾達傳說～時之洋笛(日版) 大特價$220
- ◆任天堂ALL STARS大亂鬥 憑券可作$20使用
- ◆STAR WARS EPISODE I RACER 憑券可作$20使用
- ◆DRACULA惡魔城默示錄(日版) 憑券可作$20使用

(限售30套)

使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地

旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

GAMEBOY COLOR玩家恩物

憑券購買GAMEBOY COLOR專用充電可作$20使用

使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



跳舞毯優惠價

憑券到本店購買《Dance Dance Revolution》跳舞地毯或「DDR MANNER CUSHION」可作$50使用。

使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室





PlayStation光線槍特價

VIRTUAL PISTAL光線槍特價$170

使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



POCKETMON完全優惠套裝

憑券購買GAMEBOY POCKETMON遊戲套裝(包括黃、藍、綠及POCKETMON CARD GB)可作$20使用

使用規則

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司

九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



※各商號保留各優惠券的所有使用權利

優惠天國
COUPON PARADISE

WONDER SWAN
遊戲價惠券

◆《超級機械人大戰COMPACT》
憑券可作$40使用
◆《beat mania for Wonder Swan》
憑券可作$30使用

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



PocketMon Stadium
齊齊玩

憑券選購《PocketMon Stadium》
第1或第2集
可作$40使用

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



Dreamcast配件、
遊戲有排玩

◆Dreamcast專用飛機控制器
憑券可作$30使用
◆《SPEED RACER》
特價$150

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室



修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機
可作$50使用
（有效期半年）

使用規則
◆每次維修只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本現金券不可作現金使用，有效期至1999年11月18日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast
最強遊戲套裝

◆《GET BASS》連專用魚桿套裝 特價$420
◆《THE HOUSE OF THE DEAD》連光線槍套裝
特價$490
（各限售5套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast優惠價

◆《Marvel Vs Capcom》 優惠價$220
◆《收集哥斯拉》VMS記憶卡 優惠價$165
◆Dreamcast VGA BOX 優惠價$370
◆Dreamcast 原裝S線 優惠價$165
（各限售10套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

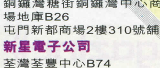


PlayStation
格鬥冇佢點得

◆PlayStation原裝DUAL STOCK手掣 特價$100
◆SAKKARA人工智能控制器 特價$60
◆《少年街霸2》 特價$60
（限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖



新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



GAMEBOY遊戲超筍價

◆POCKETMON黃／紅／綠 超筍價$199
◆POCKETMON CARD GB 超筍價$170
◆心跳回憶～文藝篇 超筍價$270
◆心跳回憶～運動篇 超筍價$270
◆HELLO KITTY MAGICAL MUSEUM 超筍價$240
（全部均附送對戰線、火牛或機套；限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74





NEOGEO原裝專用
JOYSTICK 特價$350
（只限屯門及銅鑼灣店，限售30部）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEOGEO POCKET着數價

◆NEOGEO POCKET主機（黑白）＋
NEOGEO CUP '98 着數價$299
◆DERBY CHAMP大預想 着數價$210
（限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



行到邊玩到邊

◆手提《beat mania 2nd mix》
特價$135
◆C-WATCH發聲手錶
特價$120
（限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



N64遊戲大作推薦

◆POCKETMON STADIUM 2
特價$300
◆INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER'98
特價$200
（限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月1日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



※各商號保留各優惠券的所有使用權利

熱線遊戲流行榜

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GP銷售榜

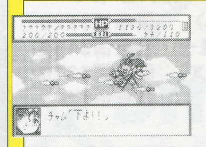
店舖提供最新資料！！

1st Dance Dance Revoution



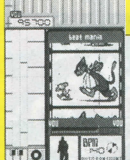
PlayStation／ACT
■KONAMI
4月10日
5800日圓

2nd SUPER ROBOT 大戰 COMPACT



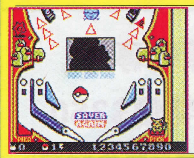
WonderSwan／SLG
■BANPRESTO
4月28日
4500日圓

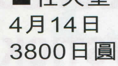
3rd Beatmania for WonderSwan



WonderSwan／ETC
■KONAMI
4月28日
4800日圓

4th Pocket Monster Pinball





GAME BOY/ETC
■任天堂
4月14日
3800日圓

5th GameBoy Gallery



GAME BOY/ACT
■任天堂
待查
待查

6th OMEGA BOOST

PlayStation／ACT
■SCE　4月22日　5800日圓

7th BUST A MOVE 2-DANCE 天國 MIX

PlayStation／ACT
■ENIX　4月15日　5800日圓

8th FRIENDS~青春之光輝~

SEGA SATURN/SLG
■NEC Interchannel　4月28日　7200日圓

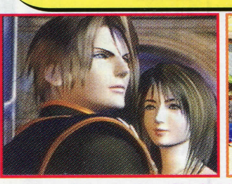
9th 心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩

PlayStation／SLG
■KONAMI　4月1日　5800日圓

10th SAGA FRONTIER 2

PlayStation／RPG
■SQUARE 3月25日　5800日圓

熱線遊戲流行榜



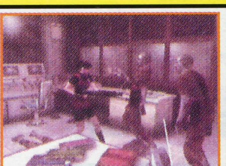




1st	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	154票
2nd	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	120票
3rd	SUPER ROBOT 大戰完結篇	BANPRESTO	73票
4th	Dance Dance Revolution	KONAMI	69票
5th	SUPER ROBOT 大戰 COMPACT（WS）	BANPRESTO	42票
6th	Friends~青春之輝	NEC Interchannel	23票
7th	OMEGA BOOST	SCEI	21票
8th	心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩	KONAMI	17票
9th	POKEMON STADIUM 2	任天堂	13票
10th	POKEMON PINBALL	任天堂	11票

你最期待的家庭遊戲







1st	（DC）莎木	143票	SEGA
2nd	（DC）BIO HAZARD CODE：Veronica	141票	CAPCOM
3rd	（PS）聖劍伝説 Legend of Mana	86票	SQUARE
4th	（PS）DINO CRISIS	45票	CAPCOM
5th	（PS）鬼武者	40票	CAPCOM
6th	（PS）FRONT MISSION 3	33票	32 SQUARE
7th	（PS）GRAN TURISMO 2	29票	SCEI
8th	（PS）ARC THE LAD III	25	SCEI
9th	（PS）JOJO奇妙之冒險	18票	CAPCOM
10th	（DC）SOUL CALIBER	16票	NAMCO

日本雜誌《Dreamcast Magazine》5月28日號，期待榜

統計日期截至5月8日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	2	GRANDIA 2	GAMEARTS
2	1	莎木	SEGA
3	3	SOUL CALIBER	NAMCO
4	新	BLACK MATRIX	NEC Interchannel
5	4	BIO HAZARD CODE：Veronica	CAPCOM






新城997有腦事件簿

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「熱線遊戲流行榜」即日開始接受投票

第98期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

《英雄本色》漫畫海報 4名

陳兆銘 Z146XXX (8)
Lai Kin Bong Z390XXX (2)
鄭偉安 Z668XXX (2)
Alice Wong Z519XXX (4)

《FINAL FANTASY》海報 4名

Yeu Man Kit Z085XXX (0)
Hilda Chan Mei Sze Z446XXX (9)
Fok Tsz Chun Z702XXX (7)
Chan Sai Man Simon K244XXX (7)

手徒手帳卡套 3名

Lee Siu Pong Z441XXX (5)
Doris Choi Nga Ting Z098XXX (2)
郭子樂 Z781XXX (0)

《BOMBER MAN》膠筆盒 3名

郭沛權 Z617XXX (3)
譚港文 V086XXX (4)
Lee Siu Hang Z195XXX (3)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

留言壁

陳文鋒：

《街霸III》的新作終於出啦！足足等咗一年！真係想快啲用阿龍的「真•昇龍拳」轟飛對手。

關德明：

其實我覺得《SaGa Frontier 2》不是太好玩，因為戰鬥時的節奏很慢，出招畫面亦不夠華麗。

何家維：

《羅刹之劍》很好玩，故事亦很好，但LOAD碟時間太慢，畫面亦不順暢，如果可以修改這些缺點便好了。

Chan Kong Chi：

《Dance Dance Revlution》打破了傳統打機風格，以往打機坐喺度,而定要跳到身水身汗。一日玩幾個鐘包減到肥！

林卓倫：

你們出的攻略有時會出錯，但是你們的資料都很齊全，我話出錯的意思是不明確，點都好啦！你們的書是最好睇的。祝你們生意興隆、財源廣進。

林港華：

本人終於可以脫離翻的魔掌，重搭正版的生活。本人真想快些玩DC版《Jo Jo》和《莎木》。

今期獎品

《Friends~青春之輝》海報 4名
《Neon Gensis EVANGELION》................. 4名
《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》....... 3名
《Omega Boost》體驗版 2名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

熱線遊戲流行榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：5月28日

姓名：________ 年齡：________
身份證號碼/護照號碼：________
地址：________
聯絡電話：________
電郵地址：(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

留意壁 可填寫有關任何遊戲之意見

____
____
____

熱線遊戲流行榜(截至5月20日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

熱線遊戲流行榜

□1. METAL SLUG FIRST MISSION
□2. KONAMI 80's ARCADE GALLERY
□3.倫敦精靈探偵團
□4. IDEA FACTORY COLLECTION
□5.八神浩樹的GAME TASTE~心緒不寧之預感
□6.聖少女艦隊 VIRGIN FLEET
□7.DRAGON MONEY
□8.MARIONETTE COMPANY
□9. KulaQuest
□10.FRIENDS~青春之光輝~
□11. MONSTER COMPLETE WORLD
□12.CYBER ORG
□13.OMEGA BOOST
□14. LUNAR 2 ETERNAL BLUE
□15.BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX
□16. WONDERSWAN HANDY SONAR
□17.風之古羅羅亞~MOONLIGHT MUSEUM
□18.Beat Mania for Wonder Swan
□19.超級機械人大戰 COMPACT (WS)
□20.Dance Dance Revoution
□21.SUPER ROBOT大戰完結篇
□22.心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩
□23.SAGA FRONTIER 2
□24.FINAL FANTASY VIII
□ 25.THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
□26. GameBoy Gellary
□27.BUST A MOVE 2-DANCE天國MIX
□28.POKEMON STADIUM 2
□29.POKEMON PINBALL
□30.實況GI STABLE
□31.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

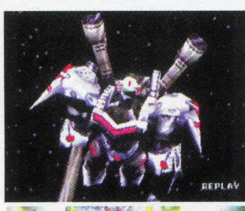
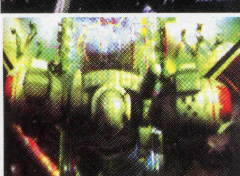
為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。



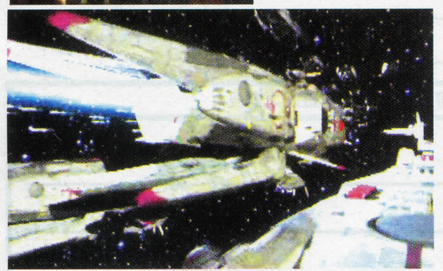
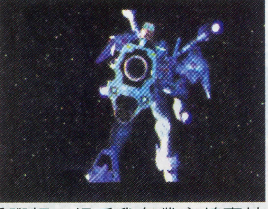
PlayStation初夏之夢幻　哩個夏天有乜玩

各位PlayStation fans：

騰雞花開的時候

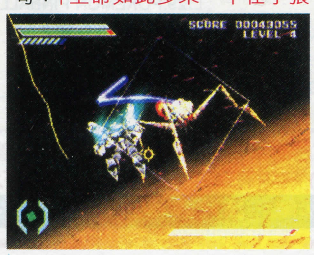
當美麗的杜鵑花盛開時，就是每年一度的校際盛事——公開考試的時候。我唸起我母校的校歌：「騰雞花*開，大難臨頭，手騰腳震，失了分寸。欲苦無淚，早知今日，何必當初——。」

記得當年會考，Maths要去九龍塘××渠中學，前一晚已經震了成晚，朝早自然一頭霧水，出地鐵後又肚痛，行路都頭重腳輕。好采我有帶定錦囊妙藥，「白花油」，擦晒全身才回到人間，精神爽利。所以Akio醒你：「考試要帶白花油，包你唔駛周圍騰，考試實定過托油」。

我已有很多年再未考公開試，回想當初含辛茹苦，得到一張好靚的Cert紙(最佳的一科是A，最低的一科是B)時，也因為成為全校最高分而沾沾自喜。但做事情多年後，將我和我的舊同學的成就比較，我想如果如果我兩科成積差D的話，不見得今日會混得差D。或許你不明，但時間會使你明白。Akio忠告今屆會考生一句：「生命如此多采，不在乎張Cert紙如何」。

*指杜鵑花





靜了一排，各位PlayStation fans都期望SCEH有些搞作益fans。終於我們又推出新活動啦！



參加辦法：五月中開始在PlayStation Pro Shop、E2每次購買指定PlayStation遊戲碟（四月至七月部份game，詳情請參閱店內海報），均可得到積分，換取不同豐富獎品！而每個人仲有一次機會參加大抽獎，贏取七月尾的PlayStation派對入場券！



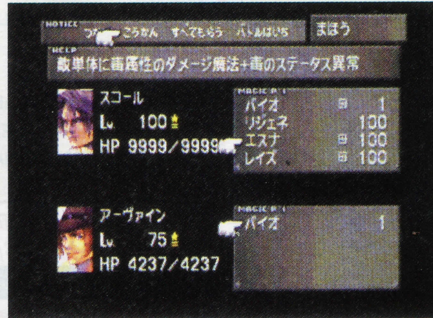
獎品豐富，永不落空。

午夜凶鈴

上週同幾個朋友去睇午夜場的《午夜凶鈴》，因為呢出戲名太勁，所以不能不睇。但可能之前已知戲情，所以我根本都唔驚，而據情範駁，也在意料之內，令人最不安的是個條錄影帶，非常有鬼魅feel。但因場景同香港相差太遠，很難投入，所以我返到屋企就可以入睡！而我D朋友嚇到唔敢返屋企，要上來我屋企打通宵牌！

聽聞將會有《午夜凶鈴》的PlayStation版game出，我都好期望快D有得玩！半夜同女友玩，更有feel啊！我想應驚嚇過《Bio Hazard 2》。





最近我個friend投訴最近我個專頁悶到嘔白泡，因為講得太多反翻版的事啦！

為免令大家失望，我於是唸到要講大家最關心的東西——Game！



六月Akio推介

《Ape Escape》(捉馬騮)：好新奇品種，只用震掣操控

《Gungage》：射怪獸，流暢自然

《Fatal Fury Wild Ambiton》《餓狼傳説》：不用多介紹，而且我們計劃同SNK合作，係E2做擂台大賽。各位fans要準備啦！

《Tondemo Crisis》：純粹個人推介，這是我本人六月最期待的game。入面有很多抵死好玩的mini game，包你唔會悶。





新版Newsletter

如果你有機會行PlayStation Pro Shop、E2，記得拿一份新出的newsletter！這是小弟的心血結晶，同以前的宣傳單張比較，內容多好多，好像一本免費的mini game書一樣，記得捧場啦！





「反翻版口號」冠、亞軍揭曉

欣賞完季軍的作品，是否想寫個「服」字俾佢！雖然有人話悶，我想大家還是有興趣睇埋亞軍及冠軍的大作的！我們即刻去睇！

亞軍作品：

Henry C

玩翻版，無見識，燒機壞機報應激
買正版，可得戚，知識產權應要識

評分分配：（最高5分，最低1分）
《Game Players》米奇：4分
《Game Plus》飛龍：4分
《Game Weekly》電玩太郎：4分
《Gamely》凝空：3分
《Co Co》阿英：2分
《Exam》Ken：3分
SCEH Akio：5分
SCEH 三大美女：5分

評價：相比林君的作品，Henry的作品更加言簡意賅，一針見血，而且用詞不乏幽默，故三位主編的評分十分平均。

而且誠得飛龍先生指點，最後一句「應要識」若改為「應認識」會更為流暢。

冠軍作品：

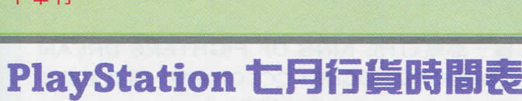
作者：TSUI HO MAN

支持遊戲玩正版，持此態度確係啱
行貨遊戲最好玩，貨品質素ICHIBAN!

評分分配：（最高5分，最低1分）
《Game Players》米奇：5分
《Game Plus》飛龍：3分
《Game Weekly》電玩太郎：5分
《Gamely》凝空：3分
《Co Co》阿英：4分
《Exam》Ken：3分
SCEH Akio：5分
SCEH 三大美女：5分

評價：望落去平凡，但最是不平凡。

一個四言絕句中包含了廣府話、國語、日語，也只有香港人才能創作出這般比美唐宋名家的後現代詩作，所以更能體現一國兩制，和風盛行的社會現像。所以抵佢拿冠軍！



所有優勝者會有個別通知， 頒獎會在七月尾的PlayStation Party中舉行。

SCEH 信箱回覆

真實案例

Akio哥哥：

這是小弟第一次來信。

我在98年新年買了一部PlayStation，我哥哥成日用來玩老翻，我多次說：「不要玩翻版」，但他都不聽。到最後哥哥都不玩老翻了，因為部機因為翻版已玩壞了。

一個永遠不玩翻版，支持正版的朋友

Yiu Hing Tim上

亞Tim小弟弟：

很多謝你提供了這個真實案例。其實很多人都問為什麼PlayStation那麼快就玩壞，沒有想一想他們成日玩翻版，對主機的損害很大。

你那麼細就識得分辨是非，很難得啊！你哥哥應該漢顏才對。

Akio覆



Akio先生：

您好！本人於日前在GAME雜誌內看見你提出的行貨game包裝的問題，我有以下的回覆：

1.我認為我購買行貨GAME的其中一個重要原因就是因為它有中文遊戲說明書，這令到我更加明白到遊戲的內容，設定及玩法。因此我認為「中文遊戲說明書」是行貨GAME所必須的。

2.我認為彩色印刷雖非必要，但是彩色印刷會好過只是黑白，始終會看得舒服些嘛！

另外，當然日文說明書也是必須要有的啦！還有，我希望SCEH能早日有Pocket Station的行貨啦！我會繼續支持正版的！

Jacky

Jacky君：

多謝你的意見！東京方面己得到各位的建議，而從善如流，好快大家就可以看見彩色的中文說明書啦！

Akio覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH），又或者寄e-mail比Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯繫，他會直接回覆你的電郵。



PlayStation 七月行貨時間表

日期	英文名字	譯名	公司名	價格（港元）	類型
1日	Metal Gear Solid Integral	Metal Gear Solid Integral	KONAMI	308	ACT
1日	Dino Crisis	Dino Crisis	CAPCOM	358	ACT
15日	Legend of Mana	聖劍傳說Legend of Mana	SQUARE	420	RPG
15日	Vandal Hearts II	Vandal Hearts II～天上之門～	KONAMI	370	RPG
15日	Tron & Kobun	Tron & Kobun	CAPCOM	358	RPG
15日	Mighty Hit Special	Mighty Hit Special	ALTRON	80	STG
15日	Lord of Fist	Lord of Fist	MEDIAWORKS	358	ACT
22日	Remote Control Dandy	Remote Control Dandy戰鬥（株）ROBOT警備隊	HUMAN	358	ETC
29日	Everybody's Golf 2	Everybody's Golf 2	SCE	358	SPT
29日	Beat Mania Append 4	Beat Mania Append 4	KONAMI	182	ETC
29日	Assault Suits Valken 2	重裝機兵Valken 2	NCS	358	ACT



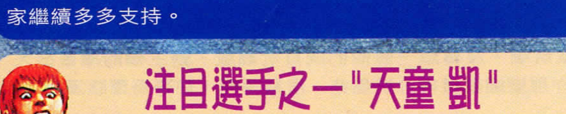
YURI 記事

相信各位喜愛玩《餓狼傳說》的朋友都知道《餓狼傳說》NGPC版——《餓狼傳說First Contact》將於本月27日推出，而在6月底亦會推出《餓狼傳說Wild Ambition》PlayStation版。為了讓各位《餓狼傳說》迷聚首一堂一展身手，我們特別和SCEH合辦了餓狼傳說大會，舉行細節就要看下面了，獎品豐富，雖然現在未開始招募，但就要密切留意。

另外，我們將於本月尾推出《武力ONE》，此格鬥遊戲的玩法非常特別，跟一般的格鬥遊戲在操作上有一大突破；此遊戲亦曾在機鋪中試玩了一天，大家在玩後都覺得在操作上不習慣，有難度。雖然現在未有得在機鋪玩，但大家要密切期待，因為我們亦預定會有格鬥大賽，如此遊戲一到香港就要勤力操練了。

在5月27日，我們亦會推出《METAL SLUG FIRST MISSION》，此為NGPC版本，大家要密切留意啊！於6月亦會推出久違了的《SHOCK TROOPER 2》，大家可看看圖，認認GAME。

如大家有任何意見，都可寫信到「尖沙咀廣東道25號港威大廈第1期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收」，請大家繼續多多支持。



實績：

在第一次預賽中將所有的對手在5分鐘內K.O.的實績便是天童選手的華麗登場。在大賽開始之前，訪問一下他現在的心情。

記者：恭喜你入選總決戰大會啦！

天童：謝謝。

記者：閒話休題，跟天童選手同樣是在第二次預選中勝出的選手們中，有那一位選手是你特別留意呢？比如與天童選手同樣代表東亞洲地區中，相撲界的曉丸選手及合氣道的西丸選手等，充滿話題的選手在呀！

天童：又不是直接打過，其他預賽中勝出的選手，不會每個記者的，但對甚麼合氣道的會入選卻十分有興趣。

記者：在最後預選賽中入選的選手中，很多現在仍然在第一線活躍，對他們有甚麼評語呢？

天童：這個…不管是怎樣，我一定會勝出的，絕不用憂心。

記者：很有信心呢，希望以今日的狀態在大賽當日努力吧！

天童：謝謝！

三大比賽詳情

1.餓狼傳說 First Contact (NEOGEO POCKET版) 預賽

日期：7月3日(SAT)
時間：下午3:00至4:30(預定)
地點：E-2銅鑼灣時代廣場
參加人數：32名(預定)
參加限制：16歲以下
入選決賽人數：8名
形式：以單循環形式，由32強(預定)比賽至8強。
參加方法：寄信到尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室宣傳部，信封面請註明「參加餓狼傳說First Contact比賽」，獲得邀請參加者將獲個別通知。
公開招募日期：5月27日
註：決賽將於(預定7月18日)香港漫畫節中舉行。



2.餓狼傳說 Wild Ambition (PlayStation版) 預賽——SCEH・SNK聯合舉辦

日期：7月10日(SAT)
時間：下午3:00至4:30(預定)
地點：E-2銅鑼灣時代廣場
參加人數：32名(預定)
入選決賽人數：8名
參加限制：參加者必須持有Sony Point Card System 3分或以上
形式：同上
參加方法：有待公布
公開招募日期：5月27日
註：各參賽者均獲得Memory Card Case及精美記事簿一本；決賽將於(預定7月18日)香港漫畫節中舉行。

3.武力One格鬥大賽

將於6月底舉行預選賽，詳情有待公布。



SNK 3D CG 插畫大募集

主題：SNK出品遊戲內的人物(如《THE KING OF FIGHTERS》系列、《餓狼傳說》系列、《龍虎之拳》系列、《侍魂》系列等)

招募期間：1999年5月～1999年7月10日(比賽結果將於1999年7月14日開始的香港漫畫節中發表)

參賽類型：

1.CG作品
FD或MO Disk (PICT或BMP格式)

2.CG影像作品
錄影帶(NTSC或PAL均可)

比賽條款：

*CG作品必須註明：
i.製作機種，如PC、Mac等
ii.製作軟件名稱，如Lightwave 3D、Shade等
iii.製作時間
iv.個人或團體資料

*所有作品均會歸還給參賽者

*參賽作品數目不限

參加辦法：

所有參賽者請將作品及個人(或團體)資料郵寄或親交到SNK Asia Ltd.。得獎作品名單及所有作品均會在香港漫畫節中展出。

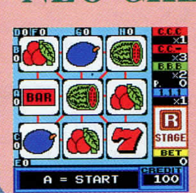
獎品：

頭獎
雙人來回日本東京機票連NEOGEO WORLD入場券、NEOGEO POCKET COLOR主機一部連最新遊戲軟件2款

二獎
Dreamcast主機一部連《THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH》一隻及NEOGEO POCKET COLOR主機一部連遊戲軟件《KING OF FIGHTERS R-2》一隻及戰線

三獎
NEOGEO POCKET COLOR主機三部連最新遊戲軟件10款

NEO CHERRY MASTER 爭分奪獎



由即日起截至7月底，如果你能夠玩《NEO CHERRY MASTER》拿到10,000 CREDIT以上的話，就可獲得NEOGEO POCKET主機一部。如果你還未嚐過《NEO CHERRY MASTER》的話，就可到以前提及過的試玩地，一嚐此遊戲的趣味。


熱點
新作
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか

TEXT BY MS

DC
製造商：SEGA
發售日：預定99年6月10日
售價：5800日圓　容量：GD-ROM
RPG / MEM



◆GAME OPENING

完全資料特集！！



故事

在這世上有一個很不思議的世界，這個世界由數個不同時代的世界組合而成，分別有中世紀風味的世界、古代的世界、現代的世界…等等，究竟這個不思議的世界是由誰製造出來的？在現在為止沒有一個人知道。

一天，漫無目的的冒險者Sword在自己的旅程中遇上一位神秘老人，那老人向他說：「只要你能解開那個不思議世界的謎題，我就會稱你為『英雄』。」對於無目的之Sword來說這可是難得的挑戰，因此他決定到這個的世界冒險。究竟Sword能否解開這世界的謎題？他又能不能平安離開這個世界？而這個世界是由誰和為了甚麼而製造出來？相信這一切也要待他找尋了。

世界觀

Sword的冒險舞台由很多不同時代世界而形成，有中世紀風味的世界、古代的世界以及現代的世界等等，每個時代均會被劃分，而被劃分的每一部分稱為「Piece（ピース）」，各Piece分別有該時代的人居住。由於整個世界均被異次元的空間包圍，其地形時常會改變的。


◆這就是Sword的冒險舞台，很怪呢！

遊戲玩法

這遊戲是利用「CLIMAX」歷代的角色來進行Realtime Full Polygon的迷宮RPG，舞台為過去、現在和未來，所有迷宮均是自行生成的，沒有固定的形狀，在同一個迷宮內的道具、怪物等均會因應不同的情況而變化，因此玩起來是沒有那麼沈悶。


◆選擇進入的迷宮


◆迷宮地形每次均不同

戰鬥系統

怪物們均會在迷宮內徘徊是理所當然的事，每當遇上牠們的時候，就會與牠們戰鬥，有時怪物們會連群結隊來襲擊玩者，有時是單獨一人，而且還會以不同的方式出現，如從後方偷襲和包圍等。總括來説戰鬥是以指令的方式來進行，利用不同的指令向對手作出不同的反應，此外，玩者亦可以利用「心服」指令來令到怪物們成為自己的同伴，最多可連同兩隻怪物在迷宮內冒險的。



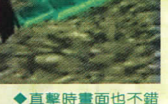


◆指令方式戰鬥



◆直擊時畫面也不錯





◆遇上怪物



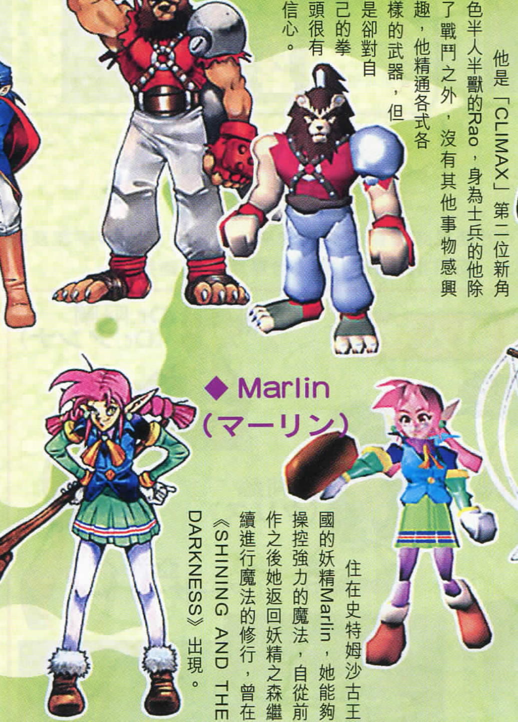
六位主角簡介

遊戲主要的隊伍只能由1位主角及2隻怪物來組成，由於有6位主角的關係，所以沒有固定的主角，在不同的情況中，玩者更可更換角色，在這6位角色中，其中有3位是新人物，有3是在過去遊戲中的人物，現在就為大家介紹一下。



◆ Sword（ソード）

Sword是闇之一族的少年，為人喜愛自由；而且還愛作無目的之旅。由於他出生時隱藏了很多秘密，所以不像普通人類，是「CLIMAX」的新角色。



◆ Rao（ラオ）

他是「CLIMAX」第二位新角色半人半獸的Rao，身為士兵的他除了戰鬥之外，沒有其他事物感興趣，他精通各式各樣的武器，但是卻對自己的拳頭很有信心。

◆ Lady（レディ）

喜愛冒險；不愛受束縛的女冒險家Lady，自從在前作離家出走後，她連同兩位隨從到DEATHLAND島去，是《LADYSTALKER》的主角。



◆ Ryle（ライル）

相信有玩過MD版的《LANDSTALKER》之玩家，對他的名字絕不陌生，他就是愛四處尋寶的妖精Ryle，今年是91歲（與前作相距三年）。

◆ Marlin（マーリン）

住在史特姆沙古王國的妖精Marlin，她能夠操控強力的魔法，自從前作之後她返回妖精之森繼續進行魔法的修行，曾在《SHINING AND THE DARKNESS》出現。



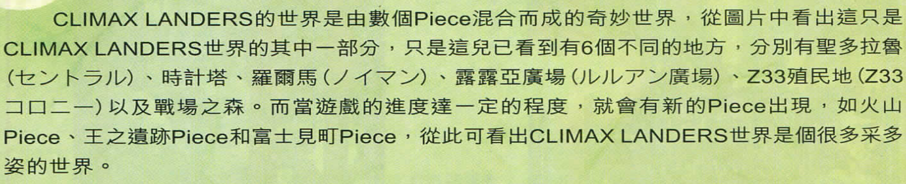
◆ Marion（マリオン）

她是第三位「CLIMAX」新角色，她是一個會動的公仔，沒有人知道她是由何時何人製造出來的，她沒有人類的感情存在，但是欲很渴求人類的知識。





CLIMAX LANDERS的世界

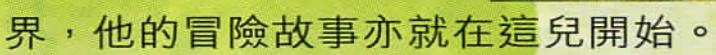


CLIMAX LANDERS的世界是由數個Piece混合而成的奇妙世界，從圖片中看出這只是CLIMAX LANDERS世界的其中一部分，只是這兒已看到有6個不同的地方，分別有聖多拉魯（セントラル）、時計塔、羅爾馬（ノイマン）、露露亞廣場（ルルアン廣場）、Z33殖民地（Z33コロニー）以及戰場之森。而當遊戲的進度達一定的程度，就會有新的Piece出現，如火山Piece、王之遺跡Piece和富士見町Piece，從此可看出CLIMAX LANDERS世界是個很多采多姿的世界。

◆這便是CLIMAX LANDERS的世界

時計塔

主角Sword是經由時計塔到達這個奇妙世界，他的冒險故事亦就在這兒開始。





◆在時計塔的四周全是崖壁

◆他就是這兒唯一的人

露露亞廣場

Sword從時計塔出來後便會看見其他世界，而擁有中世紀風味的露露亞廣場就位於附近，最先來到的就是這兒，由於這兒是中世紀的世界，所以會有公主和騎士的存在，此外，Sword亦是在這兒與神秘老人見面，從而進入這神秘世界探險。



◆道具店

◆Sword之家

◆與神秘老人見面

◆與公主見面

◆露露亞廣場就在面前

◆在家中可以作儲蓄庫

Z33殖民地

這兒是未來都市的其中一部份，除了可看見穿銀色服裝的未來人之外，還有科學家及機械人，當中包括古怪機械達瑪和狗兒亞沙，而且這兒的建築物均是用金屬建造的。



◆這兒就是艾力的家

◆在廣場以外的地方可遇上神秘人

◆這狗兒很古怪

◆Dr.阿蘭擁有令怪物復活的能力？

◆這個就是未來的建築物？

羅爾馬

住在飛船（外表是龜的船）內的白兔夫妻，牠們能向Sword作出種種提示，來減輕他的冒險旅程之負擔，不過當取得有效情報後，Sword需要給予報酬。



◆羅爾馬的家是這樣的

◆就是這隻龜形的飛船

◆古怪的家

◆這是入口？

戰場之森

很明顯這是一個充滿戰爭的世界，雖然擁有很高的兵器開發技術，但是卻是一個悲哀的地方，不過在這兒可找到Rao之家，不知道將來會發生些甚麼事。

◆Rao之家



◆這麼多十字架，會是墓碑嗎？

◆在森林上藏有不少敵人

聖多拉魯

這是個長期被濃霧包圍着地方，完全是一個陰深可怕的世界，究竟這兒曾發生過甚麼事呢？那待元者去探索。



◆前面的人影是…？



◆有點像地球的核心



◆這條路會去那兒？



◆中央的半透明地方是甚麼？

火山

這兒是一個古代人居住的世界，是邊境之村的其中一部份，在這兒住的古代人全都很有禮貌，不過由於在附近是怪物的巢穴，所以這是個危險的地方。

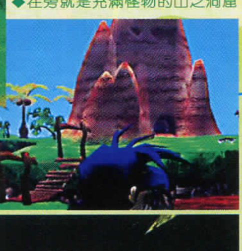


◆突然發覺整座山消失了





◆古代人的家很古怪



◆在旁就是充滿怪物的山之洞窟

登場人物









巴奧魯(バオル)　伊姆嘉(イムカ)　杜哥(トンゴリ)　史達(ズンタ)　莎莎(サンサン)



◆這兒的長老很親切呢！

富士見町

無論從那個地方看，也是近現代的地方，完完全全是近現代的日本，這兒甚麼人都有，如大學生和普通民家等。

登場人物









柳川俊一　田中健三　大作　喜田川良子

川村新太郎　錦織美子　山田一郎太　山田次郎



◆在右方可看見崖壁



◆這個人似乎很喜歡異國人



◆這不是現代日本的地方嗎？

◆商店

◆普通民家

◆大作之家

王之遺跡

有名叫做「王之遺跡」，相信在這兒會隱有很多寶物，但是卻容易會遇上盜賊。

登場人物

盜賊　商品店老闆　鍛鍊屋之兄弟



◆前面就是王之遺跡

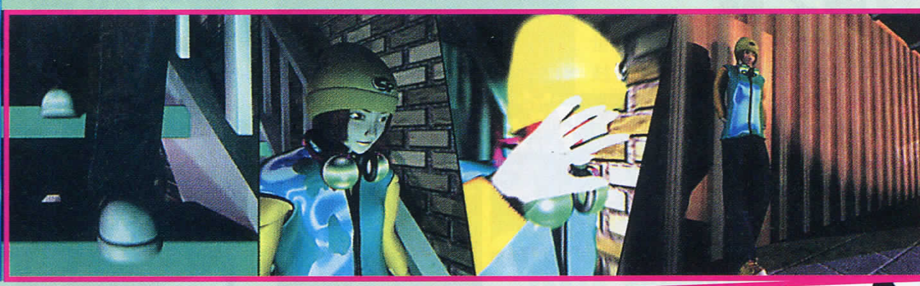
◆他好像有東西賣給主角

◆遺跡內有不少怪物

◆他不就是Ryle怎會在這兒的？

BY：星探 · 非洲











製造商：HUDSON
容量：GD-ROM
發售日：預定99年9月 售價：價格未定
SLG/1P

遊戲中玩者是一個音樂監製，負責發掘出一個有潛質的新人，以培育出優秀的歌手為主要目的，要令新人一步步踏向樂壇第一的位置，除了訓練之外，還要參加各式各樣的宣傳活動。玩者同時間最多可以訓練10個歌手，遊戲以星期作為時間單位，要實行每一個指令都須要一定的資金，一星期可以下兩個指令，當所有資金耗盡了便會GAME OVER。



要完成遊戲只要達成以下的條件便可以的了：

1.在SINGER CHART中得到第一名

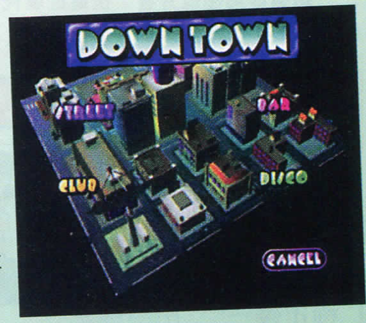
2.PRODUCER RANKING要是第一名

3.育成出來的歌手要在所有流行榜都是第一名



DOWNTOWN

遊戲中已設定了一個城市，讓玩者在內進行各種的宣傳活動，玩者要找出新人也是在DOWNTOWN之內尋找，如在市中的CLUB、DISCO、BAR及購物街，這一些年青人常到的地方，不時都會發現到合眼緣的人。在DOWNTOWN有時候也會有一些MINIGAME讓大家玩。



試唱 AUDITION

配合現在流行的音樂，然後找出合適的人材，才是最有效率的方法，所以要發掘新人除了要在街上找之外，還要利用試唱來揀出合適的人選，最好找多幾個來作出比較啦。在試唱的時候玩者已經可以知道試唱者的基本資料，最好先選一些人氣度較高的，這樣便可以利用他們在遊戲初段賺取一點金錢，而且越年輕便越好。





裝身 MAKE UP

一個新人要響「呆」，最緊要有突出的形象，然後才開始做各種的宣傳。還要配合流行的時裝及打扮而改變形象，當中包括要設計歌手的髮色以及衣着，形象要UPDATE、SEXY或是CUTEY都是由你一手決定。



宣傳 PROMOTION&DEBUT

要提高歌手的人氣度，宣傳是必要的。每一個歌手都必要有屬於自己的歌，這樣便要找一些作曲家來作曲，以提高自己的人氣，而最有效的方法便是電視廣告。在作好曲之後便要決定CD推出的日期，CD封面的設計或者推出幾多初回限定版CD，以上的事都是玩者的職責。



世界排名 ONLINE

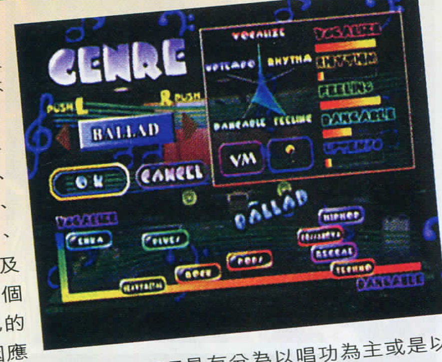
遊戲最特別的地方便是可以在網上跟其他玩者的歌手作比較，玩者可以利用DC上網，將自己訓練出來的歌手在網上登記，這樣其他玩者都可在網上知道你的歌手的存在，在網上比賽當然是以世界第一為目標啦，不過是要達到一定程度的條件才可以在網上作全世界性的比賽，但是暫時都是只張在日本國內的玩者才有這樣的福利。

除了在網上作賽之外，玩者還可以將歌手的CD放上NET、在網上進行歌手的挖角，進行試音，會收到其他玩者給你的MAIL，要參加在網上定期舉行的活動來增加歌手的知名度。



歌路 GENRE SELECT

在設定好歌手的形象之後，便要為他決定歌曲路線，遊戲中有多種不同的歌唱風格可以選擇，有演歌、BLUES、BALLAD、HIP HOP、TECHNO、POPS、HEAVY METAL、ROCK、REGGAE及BOSSANOVA，每一個歌手都會有最適合自己的唱腔，不過有時也要因應潮流而作出改變的啊，而以上的GENRE是有分為以唱功為主或是以跳舞作為演出的主導。



拉闊 LIVE

有了自己的歌之後，便可以一試開一些小型的音樂會，場地的佈置都會是玩者要做的事，試一試反應如何以及會得到什麼評價，最緊要便是可以為公司帶來可觀的收入。在LIVE的時候要分別注意歌手及監製的人氣度，因為監製的氣度對歌手是會有着一定的影響。




■舞台的設計很要很細心處理



流行榜 CHART

做了這麼多事，目的都是為了上位吧！那怎可以不提歌手流行榜呢，在不斷的宣傳、賣了一定數目的CD或開了數次演唱會後，相信歌手已有一定的知名度，這時在流行榜便會出歌手的名字，只是上榜是不夠的，我們的目標是第一名，還不可以滑出榜外，這便要看看身為監製的玩者之功力了。



TEXT：歐陽明



メルクリウス・プリティ Mercurius Pretty end of the century

A FANTASY SIMULATION GAME OF ALCHEMICAL EDUCATION OF A SPIRIT



前言

《MERCURIUS PRETTY end of the century》是一隻育成小妖精的遊戲，目標是要把小妖精教育成人，MERCURIUS PRETTY與大部份的美少女育成遊戲的系統有點相似，依照不同的教育方式和每星期可實行一次的冒險修行，來培育小妖精的成長和能力的變化，在遊戲的世界和背景方面，有幻想性而且神秘有趣，再加上人物設定由多位有實力的作家所負責，插圖十分細緻精美，所以喜歡這類形遊戲的朋友是不容錯過的啊！







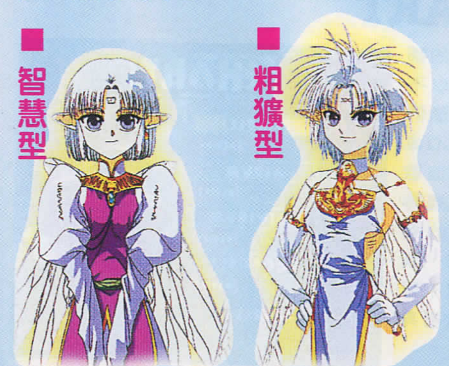

故事及背景

故事的主角是一位煉金術士，當主角的師傅逝世後，主角便立志要繼承遺師的志願，將人工的生命體「巴姆古斯」(ホムンクルス)，培育成為小妖精，還未完全成長的小妖精，只可居住在一個好像玻璃瓶的育成器之內，而主角便要在四十八日之內，把她培育成為一隻真正的小妖精，使她能飛出玻璃瓶接觸真實的世界。

成長四階段

人工生命體「巴姆古斯」在四十八日內主要會經過四個階段的成長，分別是四歲、八歲、十二歲和十六歲，玩者隨了會見到小妖精在長大之外，小妖精也會隨着主角的適心教育而產生不同的變化，例如地、水、火和風會影響到她的屬性，而主角與她的對話，也會直接影響她的性格，至於性格的轉變期，便是在八至十二歲的期間，相信性格也會影響結局，所以這也是一個決定性的時刻，不知玩者較喜歡野性型的還是文靜型的呢？

性格變化



成長階段


■ 四歲


■ 八歲


■ 十二歲


■ 十六歲

系統介紹



系統與大部份的美少女育成遊戲相同，主要分為教育、會話和冒險修行三部分，不同的教育和冒險修行，會直接影響小妖精的能力值及其屬性，至於會話方面便會影響小妖精的學習能力及其性格，另外主角也可到城內收集情報和購買道具，輔助玩者及小妖精的成長。

教育

教育主要分為讀書、運動、水晶和精靈召喚四部份，讀書能提升小妖精的知識及道得能力，而運動便能提升小妖精的體力及跳舞等能力值，水晶便可製造寶石等的道具以供使用及售賣，籍此賺取金錢，精靈召喚分為地、水、火和風四種，小妖精能召喚他們出來和協助自己的成長，能力越高所能召喚的精靈等級便會越強。


■ 地之精靈



■ 水之精靈



■ 火之精靈



■ 風之精靈



冒險修行

居住在玻璃瓶內的小精靈是不能離開玻璃瓶的，但是如果能得到一些特別的「石」便能製造一個模疑的幻想世界，這樣小妖精便可每星期一次進入這個模疑世界內冒險，冒險修行以AVG的形式進行，在模疑世界內小妖精會遇到不少的人物和特別事情，玩者亦可在這裏看到很多十分美麗的CG圖片，由於小妖精在模疑世界內的活動範圍，是會因應能力值和成長階段而定，所以如果玩者要得到更多的CG圖片和要到世界內更加多的地方，便要努力提昇小妖精的能力了。

人物及圖片簡介

遊戲的人物設定由多位有實力的畫家所擔任，包括有櫻瀨琥姫代表作《瑪莉工作室》、寶谷幸稔代表作《幻想大陸戰記》、山下いくと代表作《新世紀EVA》、堀部秀郎《臭作》和佐藤肇《LUNNER》等，在人設方面，的確可稱為一隻陣容鼎盛的遊戲作品。

瑪故特(マグダ)

■ 替主角研究室服務的工人



艾莉達妮(アレーテイア)

■ 在模疑世界內出現的女姓



羅莉艾(ルリィエ)

■ 火屬性的妖精



卡芝亞(カチーヤ)

■ 假裝「特魔古利斯多」派的最後鍊金術師



特保娜(デボラ)

■ 村內的女占卜師



惡魔召喚師

■ 能召喚惡魔的惡魔主義者



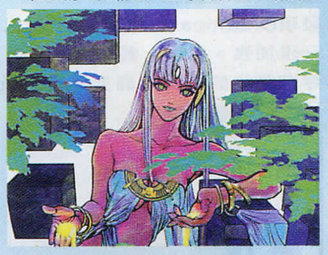
查理(ツェニー)

■ 貴族鍊金術師，伴隨他左右的是他的助手



地之精靈 LV3

■ 性感的地之精靈，畫家曾替EVA繪圖



奉仕之妖精

■ 手持木槌的妖精？



炎之惡魔

■ 炎之惡魔的作家曾替《臭作》做人設。



鬼火之妖精

■ 手持一個裝載鬼火的籃子



夢魔

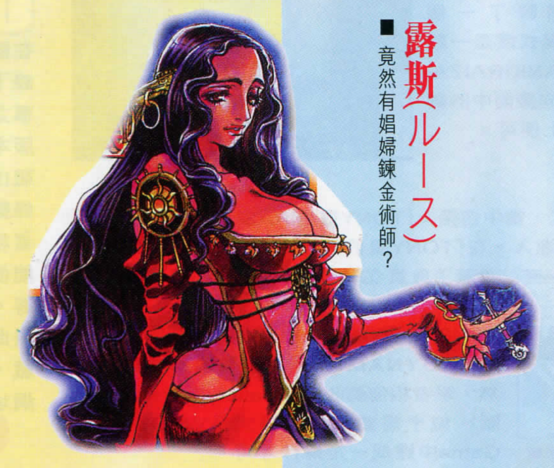
■ 究竟會在夢境中出現，還是會令人發夢呢？



花娜(フェーダ)

■ 鍊金術師花娜，是不是有點《瑪莉工作室》人物的風格？





露斯(ルース)

■ 竟然有娼婦鍊金術師？

見習鍊金術師

■ 一個可愛的少男，而並非少女！



By: Agent X

由業務用基板MODEL 2移植至Dreamcast的動作遊戲《DYNAMITE刑事2》，將會於近日推出市面發售。故此，筆者特別為大家找來該遊戲的體驗版，以在正式發售前先作介紹。

*圖片屬體驗版畫面

ダイナマイト刑事2 DEKA

DC	
製造商：SEGA	
發售日：99年5月27日	
售價：5800日圓	容量：GD-ROM
ACT/2P/VMS對應/VGA對應/Arcade Stick對應	

DYNAMITE刑事2

發售前之初體驗

從體驗版看DC版質素

若大家有玩過業務版本的話，便發現今次Dreamcast版本中的CG及遊戲畫面質素確實較業務版本扎實。大家亦可從CG Movie中發現Dreamcast版本加入了霧化效果，令遊戲畫面獲得進一步加強。另外，畫面中亦新增了半透明效果，令遊戲中的爆炸場面更為真實及壯觀。


■2P畫面。

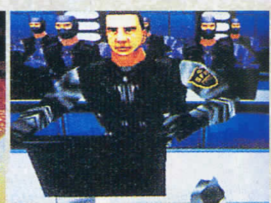

■霧化效果。


DC版




業務用版本





■爆炸時使用的半透明效果。



DC版原創要素

懷舊經典遊戲

■果然夠經典！！

在體驗版中，筆者發現遊戲增設了一個「TORANKIRAIZA-GAN」模式。原來，這模式便是一款SEGA於1980年推出的經典遊戲－《TORANKIRAIZA-GAN》，而玩法方面，玩者需要控制獵人並向畫面中的動物發射麻醉彈，然後再將動物搬回至貨車上便可。

靚靚刑事 Gallery

此外，遊戲亦增設了「GYARARI-」模式，當中包括：「TONY畫伯IRASUTOGYARARI-」或「ONRAINKOMItsuKU」二種選項予玩者進入。在「TONY畫伯IRASUTOGYARARI-」中，收藏了負責《DYNAMITE刑事2》人物設定的畫家－TONY氏一些原創畫稿。至於「ONRAINKOMItsuKU」方面，則收錄了一些和《DYNAMITE刑事》有關的漫畫。當然，筆者相信要收集齊Gallery中所有圖片的話，似乎需要於故事模式及VMS的Mini Game中達成一定條件才可。




■遊戲中總共收錄了多達160多幅作品。


■和《DYNAMITE刑事》有關的漫畫。

VMS之大能－「刑事之素」

在體驗版中，玩者將可將紀錄下載至VMS之中儲存。這個稱之為「刑事之素」的紀錄資料，將可以與正式推出的版本紀錄合而為一(正式版稱為：「刑事2戰INO記錄」)。不過，究竟這體驗版的紀錄對正式版有所作用則仍是個謎，然而筆者相信此紀錄有可能令大家於正式版本上能使用隱藏人物、武器或獲得Gallery圖片等。此外，遊戲的專屬網址亦會於不久提供此「刑事之素」及遊戲資料予玩者進行下載，對遊戲有興趣的朋友，不妨進入以下網址瀏覽：

http://www.sega.co.jp/deka2/

機動戰士GUNDAM外傳 在殖民星墮落之地……

TEXT：機動戰士MS

DC
製造商：BANDAI
容量：GD-ROM
發售日：預定99年春 售價：6800日圓
STG / MEM



前言

在95期中已為大家介紹過有關「DC」版的《機動戰士GUNDAM外傳 在殖民星墮落之地……》之遊戲，雖然在表面上其玩法就如過去的SS版般，但是實際上又很多不同的地方，今回除了會為大家解說之外，更會將遊戲的最新畫面公開。



NEW SYSTEM

LOCK ON



過去的「LOCK ON」系統只會捕捉自己正面的相手，距離不會受到限制。不過今集就有些不同，可說比較嚴厲，只要不在標粑附近的敵人，全部也是無法「LOCK ON」的，因此難度也會增加。

ADVANCED LOCK ON



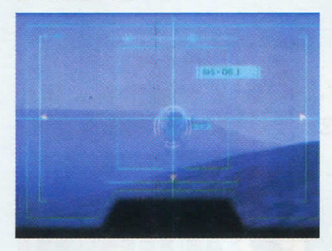
當與相手的距離約100M時，就會自動變成「ADVANCED LOCK ON」模式，這時便會利用Beam Sabe與敵人作近身戰，由於在近身戰時，不能用盾擋格Beam Sabe的攻擊，所以在防衛時也要利用Beam Sabe來截擊才行。

攻擊判定



過往的攻擊只有一個方向，並沒有方向之分，可是在這集中，機動戰士的攻擊可分為上、中兩段，假若敵人的攻擊判定是上段的話，防衛時就需要利用盾向上後擋格，否則就會受到傷害。

狙擊



在戰鬥時按下Y掣的話，就可利用「狙擊」系統，從而實行在視野範圍內的狙擊行動，可是實行狙擊的時候，己方的機體是不能作任何移動，因此需找一處安全的地方才實行。

充滿戰略性的戰鬥

在戰鬥進行時，玩者也可以命令其他己方部隊的行動，如前進、後退、攻擊、防衛等等，完全充滿戰略性。這就有如實時戰鬥般，不會像過去的那樣，單靠自機來取勝。



指令畫面解說

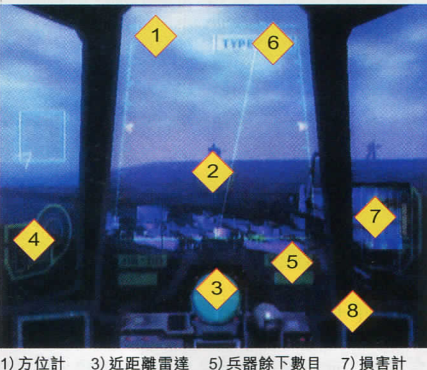
行動命令

MOVE	移動命令，指示移動的目的地。
SEARCH	索敵命令，在移動的同時，一邊索敵。
ATTACK	攻擊命令，指定攻擊目標。
GUARD	防衛命令，指示對那一個目標作支援或防衛。
SP.SEARCH	利用音紋索敵。

戰鬥類型

SHORT	一擊必殺方式，主要以近距離作戰。
MUDDLE	這是平均型的作戰方式，主要以中距離作戰。
LONG	在超遠距離作跑擊戰，以狙擊方式為主。

遊戲畫面看法



1) 方位計　2) 標粑　3) 近距離雷達　4) 游標計　5) 兵器餘下數目　6) 對方情報　7) 損害計　8) 警告訊號

LAYER之競敵

VISCH（ヴィッシュ・ドナヒュー）

身為中尉的他可是遊戲主角的競敵，當他駕駛愛機老虎時，其靈活的動作令他有「荒野之迅雷」之稱，只看他的樣子（獨眼），就可感到他是身經百戰的自護軍人。



MS-07——老虎

身高：19.2M
體重：58.5t
主要武器：格靈式機關跑／HEAT ROD／SPIKE ARMOUR



◆老虎的英姿，絕不遜色於高達

註：畫面仍在開發中

TEXT：小璘



玩INTERNET都能預知殺人事件？
WEB MYSTERY預知未來的貓


DC 製造商：MEBIUS
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM×2　記憶：12 BLOCK
AVG／1人／MEM

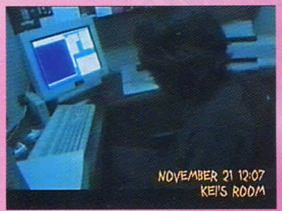
故事簡介

主角津田佳佑在一所可提供網上服務給客人的酒吧內，收到一個由「DOG」發出的E-MAIL，當他查看之際，竟看見一連串殺人劇。初時他也不以為意，怎料回家看新聞時，才發現那齣殺人劇是真有其事！而跟據他收到E-MAIL的時間，這些映像顯然是還未發生的！其後還不斷接到同樣來自「DOG」的其他未發生的殺人映像E-MAIL。究竟這是什麼一回事呢？而那個「DOG」又是何方神聖呢？


■未發生的事竟能在INTERNET看到！

遊戲流程

遊戲流程分3個部份：「MOVIE畫面」、「對話畫面」和「電腦畫面」。玩者主要以「對話畫面」來進行遊戲，當遇到一些特別事件時便會轉為「MOVIE畫面」，而有需要主角尋找資料，就會以「電腦畫面」進行遊戲。



■「MOVIE畫面」


■「對話畫面」

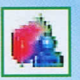

■「電腦畫面」

「電腦畫面」的操作

進入「電腦畫面」後，玩者便可看E-MAIL和HP來得到有關那些殺人映像的資料，同時只有在這個時候才能SAVE。而顯示器上的ICON包括：


WEB 可瀏覽遊戲中的模擬HP。


MAIL 看接收回來的E-MAIL，但不能自己發出。


DATA 遊戲的出場人物介紹，和回顧「MOVIE畫面」。

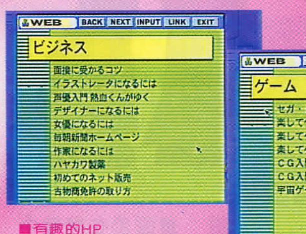
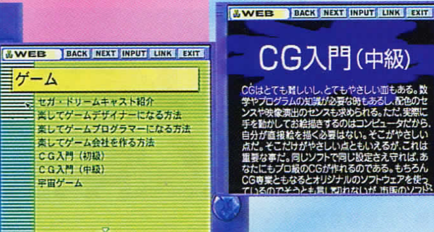
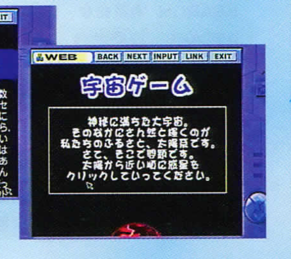

CONFIG 遊戲操作設定。


FILE 遊戲的儲存和讀取。


EXIT 離開「電腦畫面」，但要看畢與事件有關的資料才能離開。

遊戲特色

由於故事沒有分歧點，因此基本上只要按掣便能「看完」整個遊戲，有點像看日劇般。雖然遊戲中多以用日文交代故事情節(包括對話、看HP和E-MAIL)，但其特別之處就是遊戲中的「模擬HP」，因為除了在遊戲中的HP外，亦有一些有趣的HP，例如一個要玩者排九大行星次序的MINI GAME(？)、CG入門、聲優入門等。




■有趣的HP

人物介紹

津田佳佑



遊戲的主角，因工作上遇到困難而辭職，現在是一位自由的電腦程式設計員。因到酒吧上網時收到「Dog」的E-MAIL而被捲入一連串的殺人事件。

矢澤澪



父母早已去世，一直受到叔父照顧。她在叔父的朋友所開設的迷城酒吧中當女侍應時，同樣與佳佑被捲入殺人事件中。亦由於經常與佳佑一起調查這事，而逐漸對他產生好感。

古賀定春



迷城酒吧店主。是個隱藏着秘密的男人。

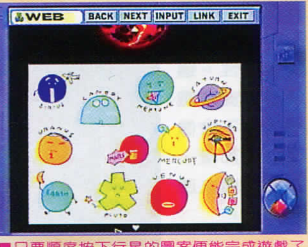
平良麻美



在殺人映像中出現的一位女明星，性格活潑天真，曾被佳佑相救。

MINI GAME玩法

各位熟悉九大行星的次序嗎？如果各位對此充滿信心的話，便要試試挑戰在「模擬HP」內的MINI GAME了。玩法十分簡單，只要順着九大行星的次序，由近至遠排好便行了！可是只要有一次排錯，也要由頭玩起的。

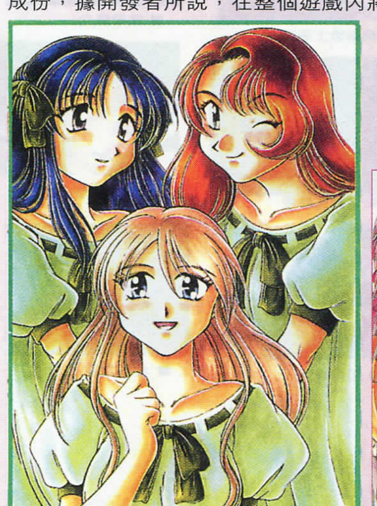

■只要順序按下行星的圖案便能完成遊戲了

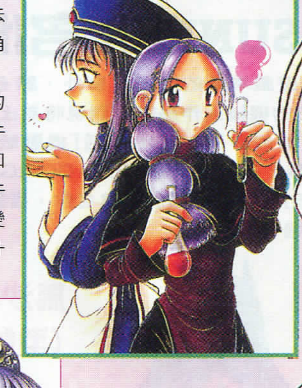
BRAVE KNIGHT

DC	製造商：PANTHER SOFTWARE 發售日：99年予定 售價：未定 SLG / MEM

前言

《BRAVE KNIGHT》是一隻育成SLG遊戲，主角初時是一個下等騎士，目標是要在四年之內段練自已的劍術和魔法等的能力，同時亦要結識貴族，令功績和名氣度上昇，以至主角成為一個世人所公認的有名騎士，在遊戲內會有很多人物出現，而大部份都是以女姓為主，所以相信在遊戲上也會有加插戀愛的成份，據開發者所說，在整個遊戲內將會有超過一百五十個事件發生，依照遊戲的進度和變化，便會有不同的事件出現。這樣除了令遊戲變化更大之外，也能夠提升其吸引力和可玩性哩！







故事

主角居住在一個國歷較輕的新王國內，而國王是出身自平民百姓，由於多次擊倒怪物而成為國王，在國內人材不足，大部份的騎士都是由女姓所擔任，在國慶的三十週年時，主角正剛剛成年，也榮升成為了下等騎士，在一次偶然的機會之下，在成的庭院內碰到公主，而且深深地被公主的魅力所吸引，所以從此主角便立定決心，要成為一個有名的騎士。

人物簡介



莉美妮亞(レミリア=アーフォルグ)
是主角所居住的國家之公主，樣貌雍容華貴，是主角的夢中情人。

妮娜(リィーナ=アーフォルグ)
莉美妮亞的妹妹，換言之即是二公主，喜歡小孩子，與姊姊的性格有很大分別。



比露特(ヒルダ=ライオール)
是侯爵的女兒，與莉美妮亞很好朋友，經常因為主角的出身低微而輕視主角。



莉亞(リュア=ローウェル)
服侍莉美妮亞公主的侍女，自於幼小時雙親逝世，所以便般入了皇宮內居住。



詩芳(シフォン=ライネスト)
除了她是貴族的女兒之外，她與其他的女子實際上也差不多。



詩達娜(ステラ=ノース)
莉美妮亞公主的侍女，年齡比莉美妮亞公主年長。



艾利艾娜(アリアナ=メイクリル)
是一個身體十份虛弱的少女，由於貧血的關係，所以當天氣炎熱時便要躲在家中。



艾露特妮亞(エルティア=マクレイド)
她是將軍的女兒，國家內的人對她的期望很大，也是一個非常優秀的騎士。



索芙艾(ソフィア=·ラディス)
是村鎮內的教會之僧侶，是一個直言直語的少女。

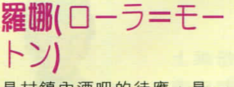
芳妮露(フェリル=レッド)
與主角同期的女姓騎士，由於射箭的技能很好，所以被騎士團所挑選。



達詩(テス=アールクレイ)
是武器屋的少女，對武器十分熟識。



美莉亞(ミリア=レイナス)
主角的後輩，而且看來對主角有點意思。



羅娜(ローラ=モートン)
是村鎮內酒吧的待應，是一個樂天派的少女。





沙蕾(シャル=サファール)
她是一個見習魔術師，而且被眾人稱她為天才魔術師。

TEXT：小璘

SUNRISE英雄譚

SUNRISE經典作品重現

DC
製造商：SUNRISE INTERACTIVE
售價：未定　記憶：未定
發售日：預定99年12月發售
RPG／MEM



上期介紹了有關這個遊戲的基本資料，現在不如介紹一部份將於此作內出場的SUNRISE作品人物及其所屬機體吧！

6部SUNRISE名作登場

除了遊戲本身的原創故事外，顧名思義，當然少不了SUNRISE的機械人作品啦！到現時為止，暫時公佈了6套在遊戲中登場的作品，當中包括「機動戰士高達」、「裝甲騎兵」、「聖戰士昆霸」、「勇者王GAOGAIGAR」、「銀河漂流」和「太陽之牙」，全部皆屬於經典名作，喜歡以上作品的朋友就更不能錯過了。


■ 機動戰士高達


■ 裝甲騎兵


■ 聖戰士昆霸


■ 勇者王GAOGAIGAR


■ 銀河漂流


■ 太陽之牙

人物及機體介紹

機動戰士高達

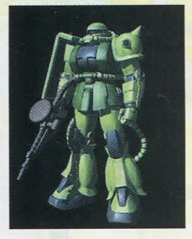
馬沙

擁有「紅彗星」之稱的自護軍指揮官，也是一流機師。戴着面具的他，其實就是被撒比家暗殺自護公國始創者的兒子沙亞亞芝洛布，在遊戲中他會以駕駛渣古的姿態出現，不知會否有其他專用的MS出現呢？

馬沙專用渣古（型號：MS-06S）

這是利用高機動性能的渣古II作出修改之機體，是供指揮官使用。只是在性能方面稍作加強，但是只要有出色的駕駛員操作，也能做出理想的戰績。

綠色渣古（型號：MS-06）



自護軍主要生產的機體，由於能將MS的性能完全發揮，所以它多次也成為改造其他型號的MS藍本。

自護公國

支配自護公國的撒比家長女，亦是突擊機動隊的司令官，因她的弟弟基力戰死而調回前線。一直視兄長為政敵的她，最後以其弒父為理由而將之打倒。

布拉度



以長官候補身份乘上太空母艦，但是在與自護戰爭時沒有一個是正規軍人，因此他要肩上指揮的責任。之後他還繼續以艦長身份，在「機動戰士Z高達」及「機動戰士高達ZZ」的動畫中活躍。

勇者王GAOGAIGAR



獅子王凱

是《勇者王GAOGAIGAR》的主角，與青梅竹馬的朋友卯都木命同樣屬於GGG，能與機體「GALEON」結合成為GAIGAR。

GAOGAIGAR（型號：GBR-1…G-STONE DRIVEN BRAVE ROBOT SPECIAL）

機體是GGG全力開發的近接格鬥專用SM，它是由GALEON、DRILL-GAO、LINER-GAO和STEALTH-GAO合體而成的，有很高的持久性及破壞力，使用強勁的推力重量費令其可於空中飛行。因機身是黑色的關係，所以亦有「黑色的機械人」之稱號。

SWAN WHITE



GGG研究開發部兼研究部所屬的控制員，雖然說是獅子王麗雄博士的助手，不過她的職責好像是非常神秘。

卯都木 命



與SWAN WHITE同樣是由日本政府組成的防衛組織「GGG」的參謀本部機動部隊所屬的控制員。所有有關GAOGAIGAR的行動指令皆由她執行。

大河 幸太郎



獲日本總理大臣給予全權的GGG長官，所有GGG的行動均必須得到他的「承認」。

TEXT：歐陽明

CARRIER

DC
製造商：JALECO
發售日：99年夏預定
售價：未定
AVG+ACT / GD-ROM / 1P

前言

《CARRIER》是一隻立體的動作冒險遊戲，故事發生在一艘航空母艦之內，玩者可以選擇男主角或女主角來進行遊戲，遊戲的敵人主要是一些由人類變種的異形，而玩者便需要在艦船內找尋其他同伴，然後再跟隨他們給予的線索，調查事件的起因。

故事

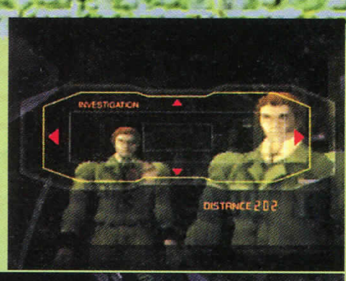


在西曆2023年，北方聯合軍有一艘有史以來最大的航空母艦，名為「百武達雷」(ヘイムダル)，可是在航行當中的百武達雷，有一天突然失去聯絡，所以當局便成立了專責小組，並且委派了直升機到場視察，可是卻無一幸免，全部被航空母艦的自動防禦系統所擊落，僥倖的主角奇跡地仍然生還，為了確認船員及其他調查隊員的安全，所以主角便潛入了母艦搜查生還者。





隨身裝備



特殊部隊的裝備供有三種，一個是用分辨肉眼看不到的探視鏡，角色只要使用這個探視鏡，便能分辨出在前面的究竟是人類或是怪獸，另外還有炸彈，除了可以用來同時攻擊一群敵人之外，也可用作為炸開障礙物之用，既然稱得上為特殊部隊，經常要使用的機關槍當然是不可缺少的裝備啦！



凶殘的怪物



在航空母艦內，玩者會見到一些變種怪物，原來這是一些寄居在人類身體上的生物，令人類的身體變質，而且還會變得凶殘化，另外更有一些是類似植物的巨型植物，相信是寄居生物居住在植物內而凝成的，巨型植物通常以觸鬚來攻擊角色，被觸鬚纏繞着的角色，只有不停掙扎才可脫身。





人物簡介



JACK EAGLEFEATHER (ジャック・イーグルフェザー)

JACK是多國藉軍特殊部隊的成員，今次參加調查工作的目的是要救出被困在航空母艦「百武達雷」的弟弟。



JESSIFER MANNING (ジェシファー・マニング)

JESSIFER的志願是要成為多國藉軍特殊部隊的情報員，她準備在完成任務後便會結婚。



ARON BURKE (アーロン・バーク)

與JACK是多國藉軍特殊部隊的成員，也是調查隊的隊長，也是一個很有自信的指揮官。



WILLIUM NOBLE (ウィリアム・ノーブル)

是災害特別調查隊的隊員，是一個對機械工程十分熟識的人材。



NICHORAS LANG (ニコラス・ラング)

是一個專門對付恐怖份子及間諜活動的專家，只是在事件發生前的一個星期加入了特殊部隊。



TEXT：歐陽明

GIANT GRAM 全日本職業摔角2

DC	
製造商	SEGA
發售日	99年6月預定
售價	5800日圓
FTG / GD-ROM / 1-4P	

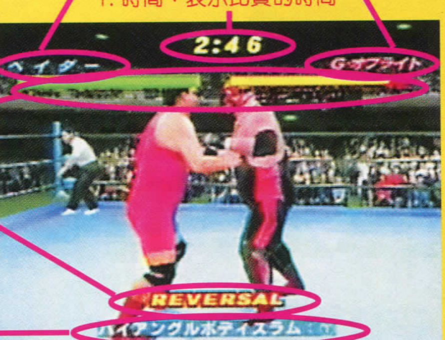
前言

《GIANT GRAM全日本職業摔角 2》是一隻以真實日本職業摔角手為遊戲角色的摔角遊戲，遊戲以立體形式進行，除了有加插外國的摔角選手之外，遊戲中還會加插《VF3》的兩個人物，分別是WOLF HAWKFIELD和JEFFRY MCWILD，而傳聞聽說還會有影丸用哩！對喜歡玩《VF3》朋友來說，也會有一點吸引力，而遊戲亦會對應VMS，VMS名為《GIANT CHANNEL》，玩者可以在VMS內玩迷你遊戲和育成人物，當玩者育成人物後，便可將記錄存在VMS內，記錄除了可以在DC中使用之外，更加有趣的，便是可以將這個記錄使用在業務用的遊戲機之上，可是卻也要配合業務遊戲機，需要有VMS插座的遊戲機才可使用，不知道香港的遊戲機中心會否購入這類型的遊戲機呢？





畫面表示



1. 時間：表示比賽的時間
2. 名稱：表示使用中角色的名稱
3. 體力棒：表示角色現時的體力
4. REVERSAL：表示可以作出反擊
5. 技名及指令：表示現在可以使用的必殺技和指令

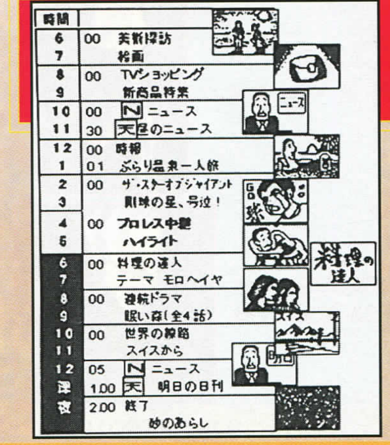
系統簡介

稱得為職業摔角遊戲，通常也是要考一考玩者的反應的，當然不會缺少的是拳和腳的通常攻擊、投擲技和關節技，而當玩者可以使用必殺時，在畫面上便會表示出招式的名稱及其指令，玩者需要以最快的時間按下指令使出必殺技，至於摔角比賽的規則，通常一個會合有30分鐘，並且在一個會合之內決勝負，玩者需要在30分鐘之內將對方壓倒三秒或令對方放棄比賽，便為之勝利，在擂台下超過十秒的一方，也是敗方。

GIANT CHANNEL (ジャイアントチャンネル)

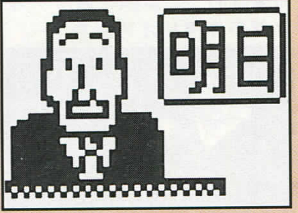
VMS	
製造商	SEGA
發售日	5月20日
售價	2980日圓
SLG / DC · NAOMI兩用	

《GIANT GRAM全日本職業摔角 2》的VMS《GIANT CHANNEL》



《GIANT CHANNEL》內有兩個迷你遊戲，一個是迷你摔角遊戲，而另一個是探訪傳播媒界，由於為了要配合四月所推出的業務用遊戲機，所以VMS將會在五月二十日推出，比正式的DC版遊戲優先發售，VMS會記錄起玩者所設定的樣貌、性名、專長技能和思考等的育成數據，然後玩者便可使用這些數據，在業務用遊戲機上使用。





TEXT：歐陽明

新日本PROFESSIONAL WRESTLING 鬥魂烈傳 4





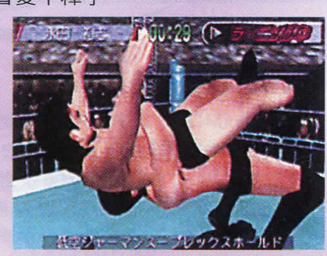
製造商：TOMY
發售日：99年7月預定
售價：未定
FTG　GD-ROM　1-4P　通訊對應

前言

鬥魂烈傳4是一隻立體摔角遊戲，將會在七月發售，遊戲內有多個日本現役摔角選手選擇，在GAME MODE中更可選擇多種不同類型的比賽，更有EDIT MODE玩者可隨着自己的喜好，設定人物參加比賽，遊戲的畫面精細，人物的樣貌和神情像真，如果玩者是日本職業摔角的FANS，相信見到這遊戲一定會愛不釋手。







模式介紹

GAME MODE



遊戲模式可以四人同時進行，而比賽方面一共有三大種比賽，分別是IWGP選手權試合、SERIES MATCH(シリーズマッチ)和CHALLENGE THE BURNING SPIRIT(チャレンジ·ザ·バーニング·スピリッツ)，比賽的形式及規則都是跟正式的比賽相同，所以玩者便可以感受到參加大賽的氣氛了。

EDIT MODE

玩者可以在EDIT MODE內，隨意設定屬於自己的選手，而在模式中玩者可以設定的項目也有十分多，包括名字、稱號、身高、體重、膚色、體形、入場時的音樂、耐力及必殺技等，玩者可以設計一個屬於自己的角色，與日本的職業摔角手來一個決戰了。





OPERATION MODE

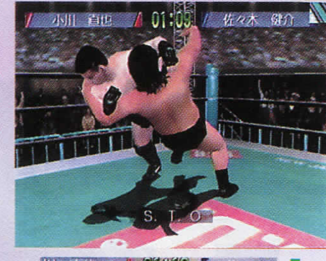


操作的按鈕主要分為三個，一個是負責一般的打擊技，另一個是負責關節技，也一個是負責投擲技，三種技能也會相互相克，列如打擊技有利於關節技，關節技對投擲技較為有利，投擲技便專用來對付打擊技，所以玩者在進行遊戲時，便要看準對方的攻擊來決定破解方法了。

人物及圖片簡介

小川直也

小川直也是一個十分善長柔道的選手，也是一個大型日本人的選手，他與橋本真也對戰後，便上了排名榜，也開始受到FANS的愛戴和受到各界的注視。





■ 樣貌和身體也好像真人一樣。



■ 比賽時會轉換不同視點





■ …1！…2！…3！

天龍源一郎

天龍選手因為與鶴田的一戰而打出了名堂，而在今年的四月十日他也曾與藤波辰爾在東京DOME大會比賽，而現在的他經常使用背水之陣來參戰。



■ 真人與3D也十分相似哩！

TEXT：怪傑

DC	製造商：NEC interchannel
	發售日：預定今年內
	售價：未定
	SLG/PDA/2P



怪獸侵入DC！？

這個《MONSTER BREED》的目的就是將玩者自己手上的MONSTER，養育成出最強的MONSTER。育成出的MONSTER除了可以在BATTLE LEAGUE中出場而進行對戰外，更可透過VMS與朋友進行交易。實際在《MONSTER BREED》中登場的MONSTER共有150以上，而玩者將會在迷宮中見到牠們。

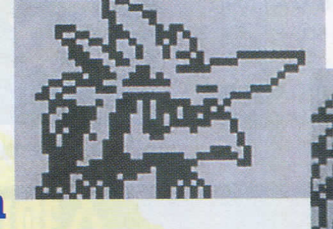
遊戲的舞台就是因高度發展而令文明國家產生大戰後數百年的世界。世界人口急跌至當時的一萬份之一，而文化亦回到歐洲中世紀的時候。人類的生活不單和歐洲中世紀中相同，更由數百戶家庭來形成一個以自治形式的市鎮。不過在百年前，遺留於世界各地而曾經引致世界步向滅亡的「生體兵器」製造裝置在原因不明的情況下再次啟動，令到野外和山裏的MONSTER產生失控的情況，而攻擊人類的居住的地方。再次面臨滅亡危機的人類便提出「以毒攻毒」的意見，利用同樣的生體兵器作對抗。不過合成出來的MONSTER因需要牠們服從，而令到攻擊力差了，為了早點解決這個「交配」缺點，所以使用MONSTER的「MONSTER BREEDER」組成了一個協會。最後人類的興亡使落在MONSTER BREEDER們身上……





PDA的育成

在《MONSTER BREED》的PDA遊戲主要是用來與朋友進行交易，因為以ITEM和MONSTER來交易可以換取「DIGITAL MONEY」，而它們的價值當然需要和朋友私底下解決，這樣就可簡單的得到對手手中的MONSTER，之後當然都要靠玩者的實力。除此之外，MONSTER更可以在PDA中增加魅力以及忠誠等等。



遊戲的靈魂— System



在MAIN TOWN裏，將會有將MONSTER的能力提升玩者的房子、交配出新種MONSTER的MONSTER研究所、以及售賣ITEM的商店在街上，而在迷宮探索時，將可以拾到一些在商店中無法買到的ITEM。迷宮的構造每次都在進入時改變，但需要使用特定的鑰匙來進入。玩者所育成的MONSTER在鬥技大會比賽時，將可以以在遊戲中的流通貨幣—「DIGITAL MONEY(DM)」來投注比賽結果，因為DM會成為購買ITEM的資金。雖然BATTLE會自動進行，但當中的勝敗將會影響MONSTER的成長。





PANORAMA COTTON II

立體的COTTON又來了！



TEXT：小璘



製造商：SUCCESS
售價：未定　發售日：11月發售預定
容量：GD-ROM　記憶：未定
STG／1人／MEM

《COTTON》系列剛於上月推出了PlayStation版，現再次被移植在DC上。這次的玩法與之前作品一樣，但今次的畫面轉變成3D，是自從1994年MEGA DRIVE版本以來的第2次以3D來進行遊戲。今作的遊戲共分5版，以COTTON最愛吃的WILLOW原產地「YOLK之國」作遊戲舞台。這次將會有畫面豐富的OPENING、ENDING和過場畫面，令故事變得更生動有趣，相信這一定會使各位玩者玩得更投入。而故事是由COTTON來到一條沒有太陽的村莊開始……

STORY

這次COTTON又為了她最愛吃的WILLOW而作戰了！在妖精之國FILAMENT以外的地方，有一個以盛產WILLOW而出名的YOLK之國。相傳WILLOW是有一種特殊功能的，就是……，當妖怪SUEDE知道了它的傳說後，便派出了其他妖怪侵略YOLK之國，誓要得到WILLOW。

妖精之國的女王VELVET得知有妖怪搗亂，便派出妖精阻止，可是始終敵不過牠們，因此妖精SILK只好請求一流魔法使COTTON將妖怪們擊退了。

喜歡吃WILLOW的COTTON知道有妖怪要搶奪它，當然不會放過牠們吧！不過她在應承收拾妖獸的同時，亦提出了要以WILLOW作酬勞的條件，這真不愧是COTTON的一貫作風！



■COTTON的人設和動畫預備稿

CHARACTER

COTTON

擁有一流魔法的主角，可以為了最愛的食物WILLOW而不惜一切，所以她在今作又是與前作一樣是為了WILLOW而與妖怪作戰。

SILK

是協助妖精之國FILAMENT的妖精，由於要將搶奪WILLOW的妖怪擊退而再次請求COTTON伸出援手。

GEBOGEBO

是一隻男性妖怪，會在第一版中出場的BOSS。牠的原型是非常細小的，但當吃了WILLOW後才使牠變得巨大。他經常也感到肚餓，是住在一處位於比爾古魯湖中的圓形小島「GEBOGEBO島」上。

KNIT

SILK的妹妹，是自從PANORAMA以來第2次在此作中登場。這次她是為了SILK而被捲入事件中。在今作中她不會只於過場畫面出場，預定遊戲中亦有她的份兒。

CHURULIRA

是一隻女性妖怪，她是第四版中出場的BOSS，通稱為「小花」。她的樣子雖然很可愛，喜歡在花田上優雅地飛翔與及為寵物們餵飼料，但性格卻有點奇怪。

幻影月夜



TEXT：山寺良牙

製造商：SIMS
發售日：予定99年夏天發售
價格：5800日圓
AVG／VMS／震震Pad

SIMS Plan首次發售的「小說式多重結局戀愛冒險遊戲」(類型名稱認真長) 幻影月夜，現決定於Dreamcast上推出。特色是活用Dreamcast的高解像及高表現色數，其畫面極其美麗，絕對與電腦遊戲有得Fight！(在Dreamcast上可推出的當然是沒有)此外此遊戲亦予定能對應國際互聯網絡和「震震Pad」，震震Pad方面當然就是對應主角有不過的情況下，將其心跳度直接傳送到玩者手上啦；至於國際互聯網則厲害了！當玩者玩到特定的條件時，可以取得一個密碼，當使用這個密碼時，便可以到專用的網站觀看一些遊戲中看不到的情節或畫面。



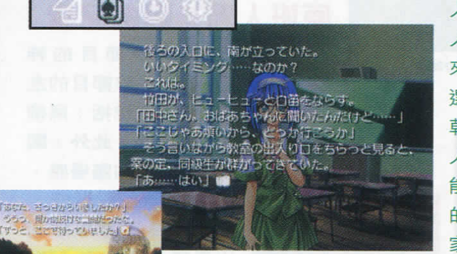


另外Visual Memory System方面，不單單只是Save功能，此遊戲可以將正在攻略中的女孩放進去，作為「人物時鐘」之用，而且在某些日子更有可能會發生特別事件呢！不過這只是暫時公佈，可能會有更多的功能出現也說不定。

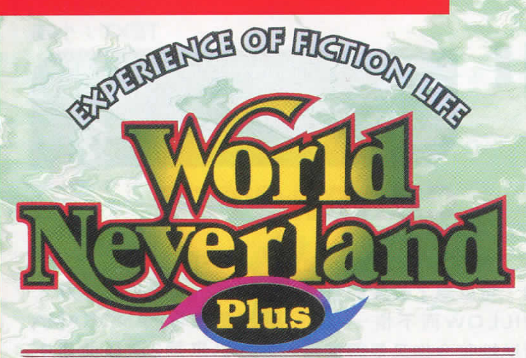
ヤッター！

故事方面會由三位作家「大坂尚子、坂本正吾、淹原弥生」所作，人物設計則是「田嶋安恵」，雖然不知他們是何等人，但既然故事上用得上三位作家的話，肯定故事來頭不小，值得期待。而系統方面則主要用「分岐選擇項」來影響故事的發展，故事說一位少女——朝霧あやめ，是隻幽靈，原是主角的曾祖父的戀人，可是後來在一次地震中失去性命，結果最後不能成佛而變成一隻幽靈，後來得知主角與當年主角的曾祖父十分相似，於是便愛上主角並住在主角家，那究竟以後會發生甚麼事呢？而主角最後會與哪一位女孩同心共結良緣呢？









By: Agent X

在DC上體驗空想世界



《World Neverland Plus》是Riverhillsoft宣佈為Dreamcast開發遊戲後的首隻作品。它與PlayStation版(《World Neverland》及《World Neverland 2》)的分別在於：《World Neverland Plus》將會利用Dreamcast的通訊機能，使玩者可以透過互聯網(Internet)來交換遊戲資料，及進行心得交流等活動。

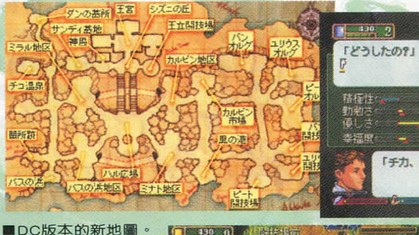
DC版獨有要素－「王國通訊局」

由於Dreamcast擁有網上通訊機能，因此遊戲亦特別增加了一個「王國通訊局」的模式，讓大家可以進入遊戲的專屬網頁之中，並進行各種心得交流活動。在網頁中，玩者可以將遊戲中所獲得的特別CARD，來進行收發「CARD MAIL」的活動。此外，網頁亦設有「掲示板」來讓大家張貼一些意見及問題。

當然，大家更可以將自己所創造的角色上傳至網頁上，並下載一些由其他玩者創造的角色至自身紀錄中，以進行對戰之用。

體驗人生之旅～

遊戲內容基本上和PlayStation版本相若，當中玩者將扮演一位居住於Olerud王國的國民，不過究竟他的人生是如何渡過，則全由玩者來決定。玩者可以為了生活而努力工作、為了愛情而終日流連市集，甚至為了成為一國之君而加強戰鬥訓練……。不過，由於遊戲角色並非擁有無限生命，因此若角色於有生之年內仍未能"開枝散葉"的話，則當角色百年歸老之日，便是遊戲終結之時！



■DC版本的新地圖。

■向異性提出約會，為結婚作好準備！



■遊戲中，將有超過100位角色同時生活，而經歷亦各有分別。



■「CARD MAIL」。



■DC版獨有要素－「王國通訊局」。

*圖片全開發中畫面
http://www.riverhillsoft.co.jp/

世界不思議發現！ TROIA～MYSTERY ADVENTURE 1186 B.C.～

By: Agent X

由日本人氣節目「世界不思議發見！」改編而成的幻想冒險遊戲－《世界不思議發現！TROIA～MYSTERY ADVENTURE 1186 B.C.～》，當中大家將可以乘坐時光機器返回公元前12世紀的希臘，並且重溫一下「木馬屠城記」這段歷史事蹟。

製造商：TBS
發售日：7月發售預定 售價：未定
容量：未定 記憶：未定
AVG/VMS對應/VGA對應

遊戲目的

在「世界不思議發見！」這節目中，將派出採訪隊到世界各地的歷史遺址進行實地資料搜集，然後再設計問題來向當時出席的嘉賓發問。至於今次，玩者將會是節目探險隊的成員之一，並且乘坐時光機回到發生「木馬屠城記」的特洛伊城。在七日時間之內，玩者將要在正進入備戰的特洛伊城中進行資料搜集，並且親身目睹「木馬屠城記」發生的過程。

不過，在搜集資料的過程中，玩者將會碰上一連串的奇異事件，而且更令採訪隊陷入一場危機之中！究竟玩者最終能否完成工作，並準時將節目帶給予各位家庭觀眾呢？

萬能導遊？！

在採訪隊中，將會有一位導遊帶領著玩者進行採訪活動。此導遊其實早已於特洛伊城工作多年，除精通時間機器的運作外，更非常留意玩者行動，以免玩者做出一些干擾歷史發展的行為。

■特洛伊城地圖。

■謎之少年？！



■體驗當地人民的生活。

原班人馬為遊戲配音

為了忠實反映節目的神髓，因此特別邀請了該節目的主持為遊戲配音，當中包括：黑柳徹子、板東英二等等。此外，製造商亦特別強調遊戲的臨場感，故此人物在對話時，其音量會因應距離而出現變化。

■節目主持將會為遊戲配音。

*圖片屬開發中畫面

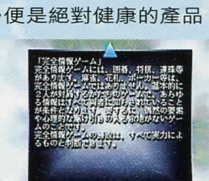
TEXT：赤目黑龍

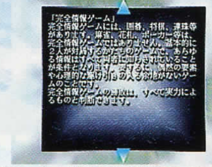
真真正正的「健康遊戲」



DC
製造商：RANDOM HOUSE
發售日期：4月15日　售價：2800日圓
記憶：66 BLOCKS
TAB/ MEM/ 2P

本來「蘋果棋」這種玩意是非常健康的，不過，經過歲月的洗禮，這種遊戲已經開始變質，就如在街機的同類遊戲，已經變成了「脱衣」蘋果棋遊戲，真是有傷風化，不過，Dreamcast近期推出的《REVERSI森田之最強蘋果棋》便是絕對健康的產品，絕對I級，是一隻純正的蘋果棋遊戲。





遊戲之中模式不是太多，只有一個「練習」模式和一個「挑戰模式」，不過，除了這兩個遊戲模式之外，如果大家對蘋果棋是有深厚興趣的話，大可以進入「解説」這項之中，看看蘋果棋這東西的來源，而且可以看到一些有關蘋果棋的事情，必定會令大家大開眼界的。

而在遊戲之中，大家可以調校的東西亦不多，最多也是只調校一下棋子的顏色而已，因為蘋果棋的玩法其實只有一種，便是要在那8×8的棋盤之上，以得到最多自己顏色棋子的一方為優勝。



多練習．多學習

遊戲的第一個模式便是「練習」，不過，大家不要以為這只是一個普通的練習模式，因為在這裏的練習對手便是非常厲害的電腦棋士，而且玩者更可以選擇CPU的LEVEL，真是相當之有挑戰性，當玩者學習之時，其實CPU也是在學習中的，其實，在不同的LEVEL的挑戰之中，CPU的能力是會不斷的提升，而要遊戲有這種機能，便一定要使用「VMS」才可以。

大家不要誤會，在這個「練習」模式之中，CPU是會學習的，不過不會立刻便改變下棋的方向，而是會將學到的數據先儲起來，將之利用在以下的「挑戰」模式之中，所以，玩者越強，在遊戲之中的對手便會越強。

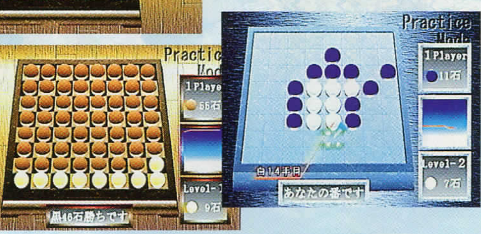
嘩！唔通對手係「超AI」

正所謂「一山還有一山高，強中自有強中手」，這隻遊戲之中的「挑戰」模式絕對可以令玩者有這種的感覺，因為利用上Dreamcast那種強大的運算功能，CPU便可以以比其他遊戲機更高的速度計算更多的數據，所以，玩者一定要小心的下每一着，否則便會被CPU恨恨的擊倒。



在「挑戰」模式之中，CPU和玩者各有20分鐘的思考時間（這當然是合計的時間），其實這就和國際象棋比賽差不多，不過，筆者勸各位還是想多數步的棋為佳，因為CPU真是非常的強啊！





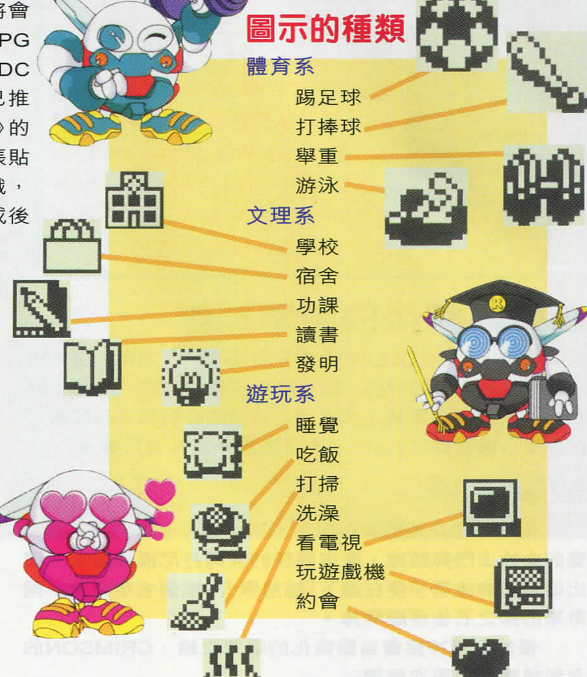
TEXT BY:歐陽明

超發明BOY格烈佛(VMS)

DC
製造商：SEGA
發售日：發售中
售價：2980日圓
RPG / MEM

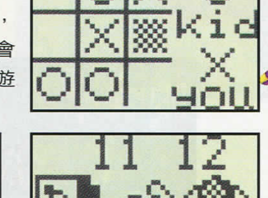
前言

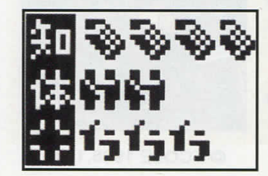
《超發明BOY KANIPAN》是一套在日本播放中的受歡迎動畫，將會在六月二十日推出一隻DC遊戲，以RPG形式進行，動畫中主角常用的道具，與DC的VMS十分相似，所以在四月二十二日已推出了一個專為《超發明BOY KANIPAN》的FANS而設的VMS，有一張卡和一張貼紙付送，在VMS內有一隻迷你遊戲，目的是要育成機械人「KID」，經育成後可跟朋友的對戰，以及使用這些數據，在正式進行DC版的遊戲時使用。

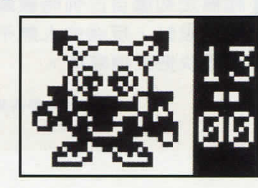


遊戲系統

遊戲是依照VMS的內置時鐘來進行，每天的上午的七時零八分KID便會起床，玩者首先需要替KID安排它一日內的工作，例如吃飯、上學、打掃和運動等，每一件工作均會在一小時後完成，直至二十二時二十三分KID便會睡覺，而玩者每天對KID的安排，將會他的能力值產生不同的變化和造成不同的影響，能力值分為體力、知和壓力三部份，如果体力高便會成為運動型的KID，知力高便會成為學者型的KID，遊玩較多會成為愛情型的KID。





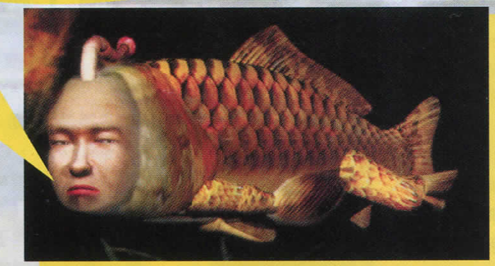




SEAMAN ~禁斷之PESTS

TEXT BY:歐陽明

DC 製造商：VIVARIUM 發售日：6月24日
售價：6800日圓(連米高峰)/ 7800日圓(連米高峰．VMS)
SLG/MEM/



一隻以對話形式進行的育成遊戲

其實以上的一切都是DC的一隻遊戲《SEAMAN~禁斷之PESTS》在東京GAME SHOW時的宣傳，而遊戲的概念是依照昔今的一班海洋考古學家的理論來構思和設定，而在東京GAME SHOW的當日，更有層關於SEAMAN的書本、化石、標本和骨格的模型出展，至於遊戲的玩法方面，玩者主要以聲音與SEAMAN溝通，相信會有點像N64的某一隻小怪獸育成遊戲相似，所以遊戲發售時會連同米高峰一起發售，也會推出一個連同米高峰及VMS一起發售的版本，遊戲的概念有趣，SEAMAN的樣貌抵死，如果玩者喜歡在家中飼養人面魚的話，便要期待六月二十四日《SEAMAN~禁斷之PESTS》推出了。

在日本發現了SEAMAN？！

日本在3月20日至21日發現了居住在海裏的原始生物SEAMAN，它的身體與一般的魚類差不多，但樣貌便跟人類十分相似，知道了這個消息後，VNN電視台的新聞部立即報導了這件事件，也即時受到世界各地的關注，更有一些報章報導了關於SEAMAN的事物，以及參考一些海洋考古學家的言論和對事件的看法。





DEATH CRIMSON 2 恐怖大魔王來臨之兆？！

TEXT：惡靈鎗手福田

DC 製造商：ECOLE 售價：未定
發售日：99年內預定
容量：GD-ROM
STG／對應Dreamcast Gun



假如你對日本遊戲走勢有相當的認識，就必定會聽過「最下位恐怖大王」這個稱號了，但到底能夠配得上這個名稱的作品又是甚麼呢？原來便是對應VIRTUA GUN的SATURN射擊遊戲《DEATH CRIMSON》，縱使前作惡評如潮廠方依然製作其續篇，真不知道應否佩服其誠意可加？

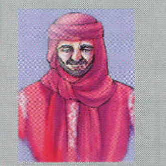
角色簡介

由里．羅辛堡
就讀於波彬魯大學的女學生，因發現了CRIMSON而被捲入事件裏



八並康
唯一能夠使用奇幻之鎗CRIMSON的青年

阿茲巴．艾森
謎之大富翁，到底和事件有甚麼關係呢？



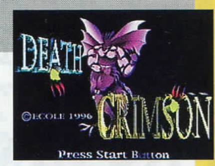
飽受劣評後的重新振作

根據來自ECOLE的3名開發者表示，他們為了搜集用來製造遊戲場景的材料，因而親身前往比利時、荷蘭和以色列等40個國家取景，務求令背景貼圖達到極高的質素，此外更大膽嘗試以4人同時進行遊戲作為開發同標。

故事大綱

母親不幸身故的少女由里，某天有一名叫瑪莎．富利登的女性上門拜訪她，原來瑪莎的夫婿丹尼慘遭殺害，道出這宗悲劇後瑪莎便在遺下「越前康介」這個名字與及一同帶來的綠之石後便離開掉。

侵蝕到精神就會自動進化的咀咒之鎗，CRIMSON的全新故事即將再次展開⋯



■令人震驚的標題畫面

到底《DEATH CRIMSON》威力何在？

於1996年8月9日面世的《DEATH CRIMSON》，曾在日本雜誌Sega Saturn Magazine的SS遊戲排行榜名列最低位置超過一年時間，截至目前為止仍處於這個不利位置。此作的玩法類似《VIRTUA COP》，不過敵人卻變成異形怪獸，它不但畫面表達差勁音效亦是令人不安的類型，而最厲害的便是它那種無法知道自己何時被擊中的設計，玩過的人無不想盡快把主機關掉。



■爛得要緊的多邊形背景

Dreamcast漏網之娛

TEXT：小璘

機動戰艦 NADESICO（暫名）



日本人氣動畫《機動戰艦NADESICO》雖然已完結了好一陣子，但由於大受歡迎的關係，所以它自SS遊戲化後又再於DC登場。今作的故事將會和劇場版的故事有關，而玩者是「NADESICO」的新艦長，你將會控制艦上的一切和穿插於各女角之間，在作戰時是透過發出指令來完成戰鬥，是一隻育成冒險遊戲。



DC
發售商：角川書店
發售日：預定夏季發售
售價：未定
AVG

莎木





DC的期待作莎木雖然含有格鬥成份，但基本上是屬於RPG類的遊戲。為了營造現實的氣氛，遊戲中的時間將會和現實一樣，除此之外，天氣亦會根據時間和地區的不同而有所轉變，這是與一般RPG遊戲相異之處，亦是此作的特色之一。

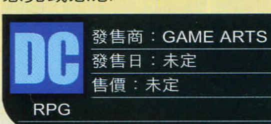


DC
發售商：SEGA
發售日：預定8月5日發售
售價：未定
FREE

GRANDIA II



從SS已開始推出的遊戲《GRANDIA》，今次在DC版中將重新創作另一個故事，亦會隨DC的性能而將遊戲作多方面強化。另外由於DC設有通訊系統，因此此作可能會設有留言的地區供玩者留下意見或感想。



DC
發售商：GAME ARTS
發售日：未定
售價：未定
RPG

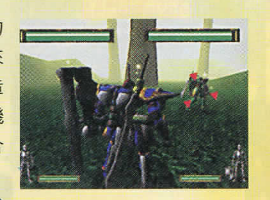
ESPION-AGE-NTS



這是一隻育成遊戲，玩者將會是一個間諜組織「BLITZSTRAHL」的司令，當接受了客人的委託後，便要從7位各有不同能力的組員中選出4位，並分配工作給他們完成。遊戲總共約有10版，玩者除了要完成任務以賺取酬金外，亦要令你的組員能力提升，兼顧的地方也很多所以一定要小心分配啊！

DC
發售商：NEC HOME ELECTRONICS, LTD.
發售日：預定9月發售
售價：未定
SLG

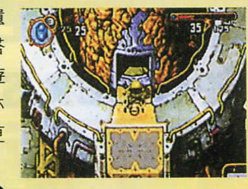
FRAME GRIDE



能夠通訊對戰、與朋友一起遊玩的《FRAME GRIDE》，玩法是通過擊敗敵機來完成一版的。而此作的特別之處是機體的造型很像中世紀騎士裝甲，另外玩者能組合機體的屬性和特徵，到時可以將機體組合到合自己心意也行。

DC
發售商：FROM SOFTWARE
發售日：預定9月發售
售價：預定6800日圓
ACT

ELEMENTAL GIMMICK GEAR



故事內容是有關於一個古代文明的遺跡，主角LEON為了找尋遺跡而要到霧之塔的塔頂METAL HEAVEN進行歷險之旅。遊戲中加插了一些MINI GAME，另外玩者亦飼養一種叫「原始生命體」的生物，令遊戲更多姿多彩。

DC
發售商：HUDSON
發售日：預定5月27日發售
售價：未定
A • RPG

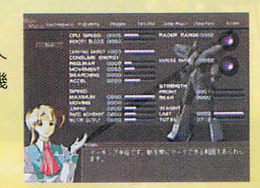
UNDERCOVER AD2025 KEI



故事是發生於2025年的東京，一位女刑警——鮫島螢為了找尋失去了的記憶而戰，不知她會在作戰時會遇到什麼事呢？而她又能否順利尋回她的記憶呢？

DC
發售商：PULSE INTERACTIVE
發售日：預定99年發售
售價：未定
AVG

MARIONETTE • HANDLER



一隻由自己設計機械人的育成遊戲，玩者透過購入所需要的裝備和武器令機械人強化，從而能與其他機體對戰，將自己的機體訓練成最強的機械人。

DC
發售商：MICRONET
發售日：預定99年發售
售價：未定
SLG

七間秘館 戰慄的微笑



一隻恐怖AVG遊戲，此作與一般AVG遊戲不同，能2人同時進行遊戲，所以其中一方遇到危險時也能互相照應，但如果2人各走不同的地方時便會將畫面分開，這樣便可以分開行動以提高調查效率。玩者將會在屋內四處調查，從而找出館內隱藏着的秘密……

DC
發售商：KOEI
發售日：預定99年發售
售價：預定6800日圓
AVG

AIRFORCE DELTA（暫名）



玩者將會駕駛着戰機，而遊戲的玩法是將敵機擊倒以完成任務。在遊戲中所登場的所有戰機，是參照現有30種以上的機種，再加上畫面細緻，連機身上的細微地方都能表現出來，這樣令遊戲有真實的效果。

DC
發售商：KONAMI
發售日：預定99年發售
售價：未定
STG

Dreamcast CM大全集

《POWER STONE》



嗰一間高級餐廳嘅陰暗處，三位食客有以下嘅講話……

客人甲：「A…，俾你會點做呀？」



客人乙：「我呀？我會嗰哩條柱度爬上去，然後捉住嗰盞吊燈！」



客人丙：「我呢，我會整冧啲木桶，擲鬼死佢！」

客人甲：「至於我呢，我會咁、咁、咁！」

你想乜，做到乜！總天然色立體對戰活劇《POWER STONE》！



客人乙、丙：「求吓你停手呀！」

《SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP》

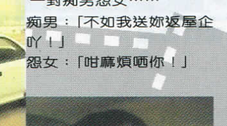




嗰斜陽映像底下嘅海邊，一對痴男怨女……

痴男：「不如我送妳返屋企吖！」

怨女：「咁麻煩晒你！」



痴男：「呀！宜家條路應該點樣行㗎？」

怨女：「一百米後嘅彎位轉右！」

痴男：「吓！」



怨女：「跟住直去！」

痴男：「哇呀！」

怨女：「再過五十米就會到達我嘅屋企！」

痴男：「呀～～！」

通訊對戰同樣有趣，《SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP》！



引言

HI！大家好！又係我神秘撰稿員柳生課長呀！你哋千其唔好以為今次我嚟又係介紹業務用嘅最新遊戲，其實我今次主要為大家介紹嘅，係可能大家未必有機會睇過嘅Dreamcast新一季遊戲廣告，其中我哋特登揀咗三個比較抵死有趣嘅廣告同大家分享，保証能令大家睇過以後也呼拍案叫絕！

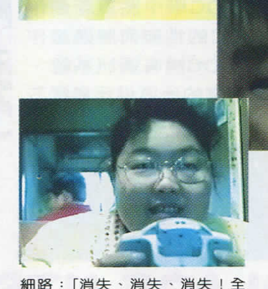


《PUYO PUYO 4》

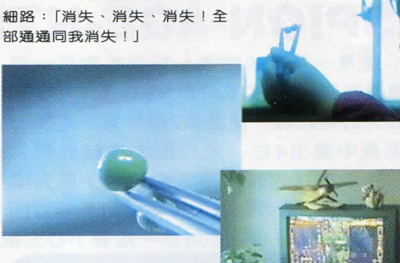
從前，有一個唔鍾意食青豆嘅細路仔……



細路：「唉！啲青豆嗰雜菜裏面阻住晒……」



細路：「消失、消失、消失！全部通通同我消失！」



細路：「拜拜！嘻嘻……」



Dreamcast對戰PUZZLE GAME《PUYO PUYO 4》，細路！食青豆啦！

私立JUSTICE學園 熱血青春日記2

PS　製造商：CAPCOM　發售日：6月24日
售價：5800日圓
ACT＋SLG / CD-ROM / 1-2P
對應DUAL SHOCK / 對應POCKET STATION

TEXT：歐陽明　鳴謝：CAPCOM ASIA CO., LTD.

熱血青春物語2追加新情報

在第九十八期AGENT X已為大家介紹了一些《私立JUSTICE學園 熱血青春日記2》的新模式，而今期筆者將會為大家介紹一些新的圖片及資料，希望大家會喜歡。

系統及模式介紹

《熱血青春日記2》從畫面上看，雖然跟上一集的分別並不是十分大，但是其實在系統上和模式上已有很大的分別，最主要的，首先在戰鬥時已加上了移動受身的系統，玩者可以自由選擇受身的方向，令角色更靈活，其次是新人物的增加，除了用作來作戰鬥的游泳部「流」和新聞部「蘭」之外，不會參加戰鬥的，但是會在熱血青春日記中出現的新人物一共有十一個，迷你遊戲的模式亦會增加兩個，而前作的迷你遊戲亦會增強，在熱血青春日記內，可以加入的學部亦有增多，考試的試題加入了新的99年版試題，考試官的人選亦會因試題而作出變化，在選擇學校方面，可以入讀的學校亦增加至五間，除了太陽學園和五輪高校之外，更增加了太平洋高校(パシフフィックハイスクール)、外道高校和JUSTICE(ジャスティス)學園。

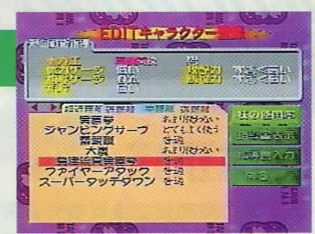






自設角色登錄

除了樣貌的設定比上集多三倍之外，今次玩者更能替角色選擇性格及設定他們的常用招數，所以當電腦在控制自設角色時，便能依照玩者所設定下來的性格來攻擊，由於可交由電腦控制的關係，所以遊戲除了一般的儲存之外，更加設了密碼，這樣不是只需要打個電話，取了朋友的PASSWORD，便能與他所培養出來的人物對戰了嗎？





新角色的必殺技介紹

水泳部「流」

超BUTTERFLY腳

「超BUTTERFLY」腳是不是從遊泳的花式蝶式所啟發出來的呢？從畫面上看應該是下段攻擊。



SYNCHRONIZE ATTACK

SYNCHRONIZE在游泳方面可解作成花式游泳，SYNCHRONIZE ATTACK會令對手跟隨着自己的高難度動作，從而扣取對方體力。

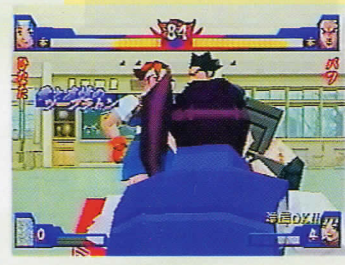
新聞部「蘭」

號外

以號外作為攻擊用的飛道具？

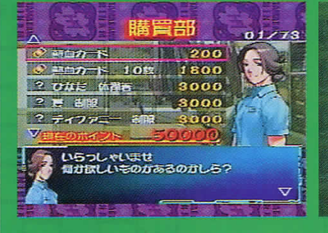
記念攝影

一種以武力強迫對方拍下記念照片的必殺技，被攻擊的一方又如何能夠有笑容呢？




購買部與POCKET STATION

《熱血青春日記2》是對應POCKET STATION的，而在POCKET STATION內取得的分數，可以在遊戲內的購買部使用，除了可替角色買及更換衣服之外，玩者也會找到一些叫熱血卡(熱血カード)的東西，原來憑着些熱血卡，便能看到島本和彥及其他替《熱血青春日記2》當人設之漫畫家的作品，購買部的貨品種類多達七十三種，相信要買齊所有貨品也需要花一段時間哩！



TEXT BY機動戰士MS

發售前總力特集！！
SD高達EMOTIONAL JAM



基本操作

按鈕	通常時
A掣	決定／呼出指令（在UNIT上按）
B掣	取消／觀看地形效果（在MAP上按）
X掣	選擇選項／移動游標／加速游標的移動（與B掣同時按）
Y掣3	確認座標
Y掣2	確認己方的ZOC
Y掣4	確認敵方的ZOC

兩個不同模式

在開啟遊戲後，在標題畫面中會有三人個不同的模式供玩者選擇，分別是SCENARIO MODE（シナリオモード）和對戰模式，SCENARIO MODE是玩遊戲本身的故事，對戰模式則與電腦或作二人對戰模式，但是卻需要多一部WS和一條通訊對戰線啊！

對戰模式

若大家曾玩過任天堂《SD高達膠囊戰記》系列的話，對於這個相戰系統應該絕不陌生，玩者先決定利用育成模式或是初期軍隊來進行對戰，接着選擇勝利條件和總回合，之後便是其他模式的設定，如己方和敵方的軍隊數目、能不能生產以及己軍和敵軍開戰時的軍資，決定好後便進入選擇地圖和選擇軍隊畫面，最後決定好隊中的大將，這樣便可以進行對戰。

◆在開戰前可作各樣設定



◆選擇地圖

◆選擇心愛的軍隊

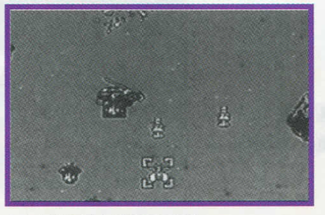


◆誰做隊中的大將好呢？

基本玩法

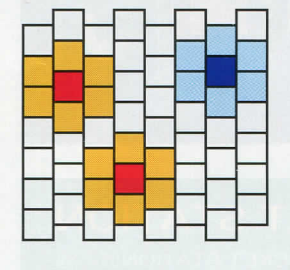
當遊戲開始之後玩者先必需看看這STAGE的勝利條件及敗北條件，從而理解要做的事，每艘艦隻均能在每回合移動1次，若有敵艦進入了自己的ZOC範圍或己方艦隻進入敵艦的ZOC範圍，就能進入戰鬥區域，這時雙方便可以派出機動戰士作戰，只要對方的HP變成0時，就成功將其擊倒。

要是不幸被打倒的話，也可以行用軍資生產機動戰士（MS）和戰艦，而軍資的來源則從已佔領的殖民衛星處得來（每回合提供一次），換句話說，越是佔領得越多殖民衛星，其軍資的收入就會很高。但是有一點要注意，戰艦是不能直接佔領殖民衛星，必需是以機動戰士來佔領。


◆在主地圖中只能移動戰艦

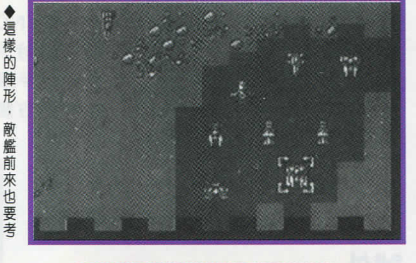


◆以機動戰士來佔領殖民衛星



ZOC

ZOC是一個名叫「ZONE OF CONTROL」的防彈系統簡稱，只要利用這個系統便可以令到主殖民衛星受到安全的保護，ZOC會在戰艦的四周發放，包圍為上3格和下3格（如圖），當敵我雙方進入ZOC範圍時，就能與對方發生戰鬥，這時便會入戰鬥區域。由於進入戰鬥區域後便不能返回主地圖畫面，因此為了多利用己方的隊伍，也要靠這個ZOC來進行夾攻。


◆這樣的陣形，敵艦前來也要考慮一下。

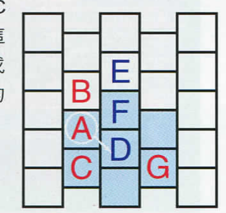
例子1

假若A、B、C、G是己方戰艦，D、E、F是敵方戰艦時，A進攻F戰艦時，因為B戰艦在F戰艦的ZOC範圍內，這時A和B戰艦均會同時與D、E、F戰艦進入戰鬥區域，不過這種情況當然不是很好。

B E F A D C G

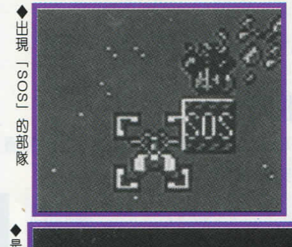
例子2

不過若A戰艦選擇進攻D戰艦的話，形勢就會轉變過來，因為計算的只是D戰艦的ZOC，從此可見己方的A、C、G戰艦均進入了D戰艦的ZOC，而敵方只有F和D戰艦在ZOC範圍，這樣便變成3對2的

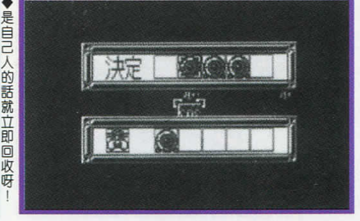


SOS

在主地圖畫面上也會有表示「SOS」之UNIT的情況出現，這些UNIT均是因為在戰鬥區域內戰鬥時失去母艦，並且離開了戰鬥區域的部隊，由於在戰鬥區域戰鬥的每艘戰艦只能逗留10個回合，所以在第11個回合時便會強制回到主地圖畫面，不過當遇上表示「SOS」的部隊時，玩者也可以與他們戰鬥的。假若表示「SOS」的部隊是己方的人，就要立時用戰艦回收他們，否則就會讓敵人將其毀滅。



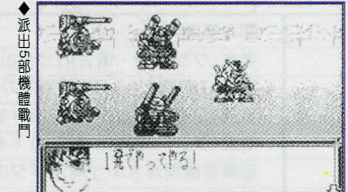
◆出現「SOS」的部隊



◆是自己人的話就立即回收呀！

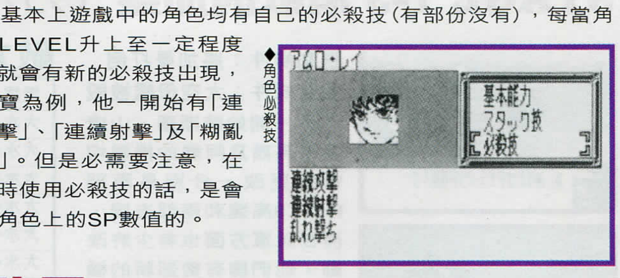
組隊戰鬥

進入戰鬥區域時，己方軍艦和敵方軍艦均能夠派出機動戰士出戰，此時玩者可選擇數部機動戰士同時出擊，或是個別出擊，若是同時出擊的話，被派出來的機動戰士會以一個ICON來表示，而在戰鬥時則會有該數目的機動戰士出戰，而最多可同時派出5部機體（組隊戰鬥），在行軍途中也可以隨時進出隊伍之中，這對於戰鬥的勝敗有很大影響。


◆派出5部機體戰鬥

必殺技

基本上遊戲中的角色均有自己的必殺技（有部份沒有），每當角色的LEVEL升上至一定程度時，就會有新的必殺技出現，以亞寶為例，他一開始有「連續攻擊」、「連續射擊」及「糊亂攻擊」。但是必需要注意，在戰鬥時使用必殺技的話，是會扣除角色上的SP數值的。



◆角色必殺技

生產系統

在每一個殖民星上均有生產MS和戰艦的功能，只要玩者佔領了該殖民星就可以，而每個殖民星可產生4種不同的機體或戰艦，當完成機體後必需利用「配置」指令，經由戰艦離開殖民星，從而加入戰團，不過製造不同的機體會有不同的製作時間及金錢，並以「回合」來作單位。

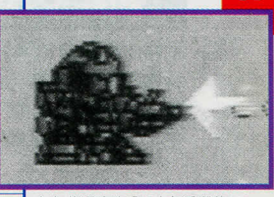


◆GP01-FB很便宜


◆記得要經由戰艦離開殖民星

在遊戲登場的作品

作品	年代
機動戰士GUNDAM	(79年~80年在日本電視播放)
機動戰士Z GUNDAM	(85年~86年在日本電視播放)
機動戰士GUNDAM ZZ	(86年~87年在日本電視播放)
機動戰士 馬沙之反擊	(88年在日本電影院播放)
機動戰士GUNDAM 0080~口袋裏的戰爭~	(89年OVA)
機動戰士GUNDAM F 91	(91年在日本電影院播放)
機動戰士GUNDAM 0083~STARDUST MEMORY~	(91年~92年OVA)
機動戰士V GUNDAM	(94年~95年在日本電視播放)
機動戰士G GUNDAM	(94年~95年在日本電視播放)
新機動戰記GUNDAM W	(95年~96年在日本電視播放)
機動新世紀GUNDAM X	(96年在日本電視播放)
機動戰士GUNDAM第08 MS小隊	(96年~99年OVA)
新機動戰記GUNDAM W~ENDLESS WAITS~	(98年OVA)

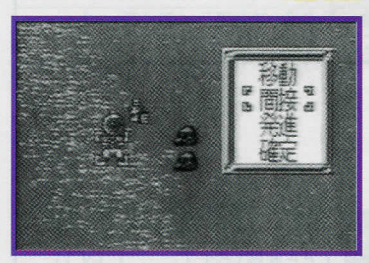

◆在此還有在「SS」中活躍的MS BLUE DESTINY 1號機。



挑戰！！SCENARIO MODE！！

整個遊戲總共有5章；38個STAGE，每個版面均有不同的地圖和敵人，而且只要達成特定的條件，就能發生特殊EVENT。另外有一點要注意，由於金錢和生產的機體是不會保留到下一個STAGE，所以應專注提升角色的LEVEL，因為只有他們的LEVEL才可保留於下版。

STAGE 1-1 紅彗星（赤い彗星）



勝利條件：將馬沙打倒
敗北條件：太空母艦被毀

遊戲開始時己方只有兩艘戰艦，其中一艘更是由一般士兵操控，因此己方的主力部隊則只有太空母艦，由於在太空母艦上有阿寶所駕駛的高達存在，利用他作先頭部隊是最適合不過。至於敵方只有加曼所指揮的部隊是較為難應付，若以阿寶上前迎擊馬沙的話，便會發生一段與馬沙交談的EVENT（每位角色1次／共六次），另外加曼和布拉度初次以戰艦對峙時，也有交談的EVENT發生。最後要注意的是馬茜和阿龍所駕駛的鐵球之HP比較低，必要時命她返回太空母艦內補充HP。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
姆沙艦（ムサイ）	渣古II（ザクII）×4
姆沙艦（ムサイ）	渣古II（ザクII）×4
姆沙艦（ムサイ）	渣古II（ザクII）×4
姆沙艦（ムサイ）(A)	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）(B)、渣古II（ザクII）×3

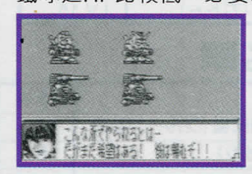
敵方駕駛員名單

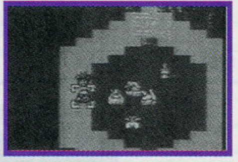
駕駛員	LV
A＝加曼（ガルマ）	LV 5
B＝馬沙（シャア）	LV 5

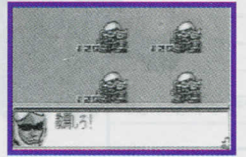
己方部隊名單

駕駛員	機種	成長率
布拉度（ブライト）	太空母艦（ホワイトベース）	A
亞寶（アムロ）	高達（ガンダム）	A
阿佳（カイ）	雷射大砲（ガンキャノン）	C
強仔（ハヤト）	太空坦克（ガンタンク）	C
馬茜（セイラ）	鐵球（ボール）	B
阿龍（リュウ）	鐵球（ボール）	C

STAGE 1-2 露娜II（ルナII）







勝利條件：將加曼打倒
敗北條件：被佔領根據地

來到這版己方會多了一隊部隊，那就是「第08 MS小隊」的斯羅及山達斯，不過由於斯羅所駕駛的機體是鐵球，不能好好的發揮他的領導能力，因此玩者盡量避免以他才小隊的指揮，將他放在阿寶後方是最適合不過。另外，在出擊前應將雷射大砲和大空坦克分出來，將斯羅及山達斯的鐵球和吉姆跟高達的隍伍，這樣一來便可均衡一下兩隊的實力，順帶一提，斯羅和愛娜小隊以及阿寶和馬沙戰鬥時均會發生特別EVENT，最後應好好利用雷射大砲的間接攻擊，因為當他用間接攻擊後仍然可移動至敵人旁，從而作二回攻擊的。

敵方駕駛員名單

駕駛員	LV
A＝愛娜（アイナ）	LV 4
B＝加曼（ガルマ）	LV 6
C＝馬沙（シャア）	LV 7

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
姆沙艦（ムサイ）	渣古II（ザクII）×4
姆沙艦（ムサイ）	渣古II（ザクII）×4
姆沙艦（ムサイ）	渣古II（ザクII）×4
姆沙艦（ムサイ）	渣古II（ザクII）×4
姆沙艦（ムサイ）	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）(A)、渣古II（ザクII）×3
姆沙艦（ムサイ）(B)	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）(C)、渣古II（ザクII）×3

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
斯羅（シロー）	鐵球（ボール）	B
山達斯（サンダース）	吉姆（ジム）	D

STAGE 1-3 消散的加曼（ガルマ散る）





勝利條件：將加曼打倒
敗北條件：太空母艦被毀

一開始時斯羅、山達斯、馬茜及阿龍的機體均會有更改，分別是兩部RX-79高達和兩部吉姆，而在敵軍方面也有少許改動，他們擁有數部新的機種，其攻擊力和防衛力比渣古II強，這點要注意。玩者會先與賴巴駕駛的老虎戰鬥，而且還會與阿寶發生特別EVENT（共2次），假若馬茜獨自一人與賴巴和馬沙戰鬥兩次的話，除了有特別EVENT發生之外，賴巴和馬沙還會逃走的，最後以布拉度打倒加曼駕駛的大水牛，可觀看加曼戰死的事件。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
大水牛（ガウ）	老虎（グフ）×2、渣古II（ザクII）×2
大水牛（ガウ）	渣古II（ザクII）×3、老虎（グフ）、指揮官專用渣古II（士官用ザクII）
大水牛（ガウ）	老虎（グフ）、渣古II（ザクII）×3
大水牛（ガウ）	老虎（グフ）、渣古II（ザクII）×4
大水牛（ガウ）	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×4
大水牛（ガウ）（A）	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）（B）、渣古II（ザクII）×4
湛新號（ザンジバル）	老虎（グフ）（C）、渣古II（ザクII）×4

敵方駕駛員名單

A＝加曼（ガルマ）	LV 7
B＝馬沙（シャア）	LV 10
C＝賴巴（ランバラル）	LV 9

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
阿歷多亞（エレドア）	美迪亞（ミデア）	B
米奇（ミケル）	RX-79高達	C
加蓮（カレン）	RX-79高達	C
馬少尉（マチルダ）	美迪亞（ミデア）	A

STAGE 1-4 奧迪沙的激戰（オデッサの激戦）



勝利條件：將湛新號擊落
敗北條件：太空母艦被毀

由於這版馬茜會轉為駕駛BLUE DESTINY 1號機，所以可以將她分出來作另一隊小隊，這樣一來可以分擔一下攻擊的工作，而且更可獨自取得經驗，一舉兩得。在戰略方面，應將太空母艦和阿歷多亞的美迪亞作前鋒，先佔領位於中央的城市，以那兒作前線基地，等待大水牛的來臨，然後將6部大水牛擊落之後在這兒補充好各艦的HP，並到下方的湛新號去，由於會有1部大水牛協助他，所以己方最好以大水牛作中心來進入戰鬥區域，另外若先將馬殊擊倒的話，便會發生麥高比與佳亞對話EVENT。

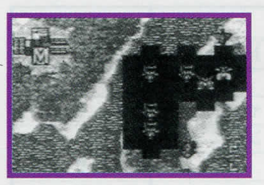
敵方駕駛員名單

A＝麥高比（マクベ）	LV 12
B＝佳亞（ガイア）	LV 10
C＝馬殊（マッシュ）	LV 10
D＝奧迪加（オルテガ）	LV 10

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
大水牛（ガウ）	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×4
大水牛（ガウ）	飛行型老虎（グフフライタイプ）、渣古II（ザクII）×3、老虎（グフ）
大水牛（ガウ）	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×3
大水牛（ガウ）	老虎（グフ）、渣古II（ザクII）×2、大魔（ドム）×2
大水牛（ガウ）	老虎（グフ）×3、指揮官專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）
大水牛（ガウ）	大魔（ドム）×2、飛行型老虎（グフフライタイプ）、老虎（グフ）×2
大水牛（ガウ）	渣古II（ザクII）×3、飛行型老虎（グフフライタイプ）×3
湛新號（ザンジバル）（A）	大魔（ドム）×3（B、C、D）、飛行型老虎（グフフライタイプ）×2

STAGE 1-5 查布羅之攻防（ジャブローの攻防）



勝利條件：將馬沙擊倒
敗北條件：被佔領根據地

來到這版面己方多了「0083」部隊，可謂如虎添翼，雖然對方有愛娜、馬沙、加圖等強勁敵人，但是也不會是他們的對手，首先以太空母艦、海神之子以及阿歷多亞的美迪亞到中央截擊由愛娜統率的魔蟹部隊，途中馬沙也會加入戰團，不過由於打倒馬沙的話便會完成這版，所以應放過他（打倒他身旁的機體及其母艦就足夠），在離開戰區後向右上方的加圖攻去，解決了加圖後便可慢慢收拾失去母艦的馬沙了。最後，斯羅與愛娜戰；斯羅與加圖；阿寶與加圖；阿寶與基烈；哥奧與加圖（共3次）及哥奧與基烈（共3次）戰鬥的話會發生特殊EVENT。

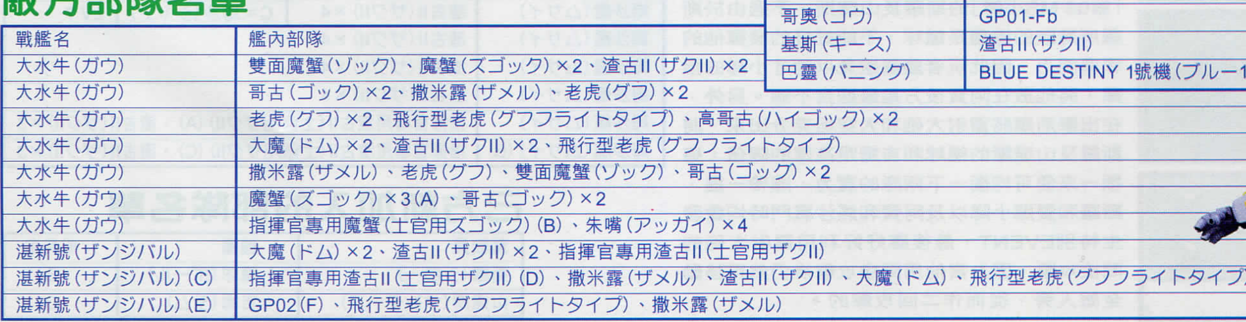
敵方駕駛員名單

A＝愛娜（アイナ）	LV 11
B＝馬沙（シャア）	LV 15
C＝絲瑪（シーマ）	LV 14
D＝基烈（ケリィ）	LV 14
E＝迪拿斯（デラーズ）	LV 14
F＝加圖（ガトー）	LV 15

己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
史靈加（スレッガー）	BLUE DESTINY 1號機（ブルー1号機）	C
史拿夫斯（シナプス）	海神之子（アルビオン）	B
哥奧（コウ）	GP01-Fb	A
基斯（キース）	渣古II（ザクII）	D
巴靈（バニング）	BLUE DESTINY 1號機（ブルー1号機）	C

敵方部隊名單



戰艦名	艦內部隊
大水牛（ガウ）	雙面魔蟹（ゾック）、魔蟹（ズゴック）×2、渣古II（ザクII）×2
大水牛（ガウ）	哥古（ゴック）×2、撒米露（ザメル）、老虎（グフ）×2
大水牛（ガウ）	老虎（グフ）×2、飛行型老虎（グフフライトタイプ）、高哥古（ハイゴック）×2
大水牛（ガウ）	大魔（ドム）×2、渣古II（ザクII）×2、飛行型老虎（グフフライトタイプ）
大水牛（ガウ）	撒米露（ザメル）、老虎（グフ）、雙面魔蟹（ゾック）、哥古（ゴック）×2
大水牛（ガウ）	魔蟹（ズゴック）×3（A）、哥古（ゴック）×2
大水牛（ガウ）	指揮官專用魔蟹（士官用ズゴック）（B）、朱嘴（アッガイ）×4
湛新號（ザンジバル）	大魔（ドム）×2、渣古II（ザクII）×2、指揮官專用渣古II（士官用ザクII）
湛新號（ザンジバル）（C）	指揮官專用渣古II（士官用ザクII）（D）、撒米露（ザメル）、渣古II（ザクII）、大魔（ドム）、飛行型老虎（グフフライトタイプ）
湛新號（ザンジバル）（E）	GP02（F）、飛行型老虎（グフフライトタイプ）、撒米露（ザメル）

STAGE 1-6 所羅門的攻略戰（ソロモン攻略）

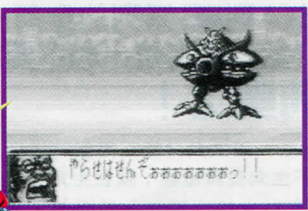
勝利條件：將湯義剛擊倒

敗北條件：太空母艦被擊毀

在這版敵軍艦數共11艘之多，而且還有不少皇牌機師，如愛娜、馬沙、加圖等等，其中最強的機體當然是自護巨大MA魔霸，他的HP達3600之多，激光系的武器完全打不入，對付它時必需轉為以激光劍攻擊。由於這兒夾雜了很多不同的高達系列的人物，所以會有不少特殊EVENT發生，當中最為經典的就是阿寶將娜娜殺害以及古莉絲與巴列互相殘殺之事情，另外還有很多比較細小的特殊EVENT，如下表：

己方	對方	戰鬥次數	後備
阿寶	馬沙＋娜娜	6	在6回內將娜娜或馬沙打倒時便可發生
阿寶	麥高比	2	—
阿寶	加圖	1	—
哥奧	加圖	3	—
哥奧	絲瑪	1	—
哥奧	基烈	1	—
斯羅	愛娜	2	—
古莉絲	巴列	3	在第3回對話中，古莉絲與巴列同歸於盡





敵方駕駛員名單

A＝奇力古（キリング）	LV 14
B＝祖達娜（シュタイナー）	LV 14
C＝加魯捷亞（ガルシア）	LV 13
D＝美沙（ミーシャ）	LV 13
E＝巴列（バーニィ）	LV 11
F＝絲瑪（シーマ）	LV 15
G＝迪拿斯（デラーズ）	LV 14
H＝加圖（ガトー）	LV 16
I＝基烈（ケリィ）	LV 15
J＝基利亞（キシリア）	LV 15
K＝馬沙（シャア）	LV 16
L＝娜娜（ララァ）	LV 16
M＝麥高比（マクベ）	LV 16
N＝湯義剛（ドズル）	LV 17
O＝基力（ギレン）	LV 15
P＝愛娜（アイナ）	LV 14

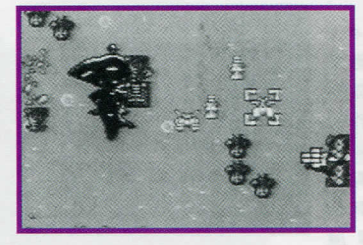
己方新加入的部隊名單

駕駛員	機種	成長率
古莉絲（クリス）	高達NT-1（ガンダムNT-1）	B
摩捷亞（モンシア）	BLUE DESTINY 1號機（ブルー1号機）	B
阿迪魯（アデル）	雷射大砲（ガンキャノン）	C
比特（ベイト）	吉姆（ジム）	C

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
姆沙艦（ムサイ）	指揮專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×3
姆沙艦（ムサイ）	大魔（ドム）×2、渣古II（ザクII）×2
姆沙艦（ムサイ）	渣古尼羅（ザクレロ）、大魔（ドム）、渣古II（ザクII）×2
姆沙艦（ムサイ）	渣古尼羅（ザクレロ）、指揮專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×2
姆沙艦（ムサイ）	格洛古（ゲルググ）×2、大魔（ドム）×2
姆沙艦（ムサイ）（A）	高哥古（ハイゴッグ）（B、C）×2、京寶梵（ケンプファー）（D）、渣古II（ザクII）（E）
湛新號（ザンジバル）	指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）（F）、格洛古（ゲルググ）×2
古華捷（グワシン）（G）	GP-02（H）、格洛古（ゲルググ）、伊夫烈特（イフリート）（I）、大魔（ドム）×2
古華捷（グワシン）（J）	指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）（K）、愛美號（エルメス）（L）、強人（ギャン）（M）、大魔（ドム）×2
古華捷（グワシン）	魔霸（ビグ・ザム）（N）、伊夫烈特（イフリート）、渣古II（田田II）
多洛斯（ドロス）（O）	阿保沙拉斯（アプサラス）（P）、伊夫烈特（イフリート）、指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）、格洛古（ゲルググ）×2

STAGE 1-7 宇宙要塞阿巴奧（宇宙要塞ア・バオア・クー）



勝利條件：將基力和基利亞擊倒

敗北條件：太空母艦被擊毀

這是第1章的最後一個STAGE，敵方的艦數達13艘之多，幸好敵方的皇牌機師比上版少，也不用苦戰，在己方部隊方面，除了基斯的機體改為雷射大砲外，基本沒有任何改動，首先應將一班比較弱的部隊守候在大本營附近，較強的部隊則與主力部隊先掀擊左下方的敵人（殖民衛星附近），接着回大本營的正上方防衛，將敵人的嘍囉一一打倒後便可向左上方進發，在與敵方的皇牌機師戰鬥時有不少特殊EVENT，如阿寶（連馬茜）與馬沙（共5次）；哥奧與基烈；斯羅（獨立）與愛娜；以及與基利亞等等。

敵方部隊名單

戰艦名	艦內部隊
姆沙艦（ムサイ）	大魔（ドム）×4
姆沙艦（ムサイ）	指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）、大魔（ドム）×3
姆沙艦（ムサイ）	指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）、大魔（ドム）×3
姆沙艦（ムサイ）	指揮專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×3
姆沙艦（ムサイ）	指揮專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×3
姆沙艦（ムサイ）	指揮專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）×3
姆沙艦（ムサイ）	指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）、伊夫烈特（イフリート）×2
湛新號（ザンジバル）	指揮專用渣古II（士官用ザクII）、渣古II（ザクII）、指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）、渣古尼羅（ザクレロ）
湛新號（ザンジバル）	格比迪杜蘭（ガーベラテトラ）（A）、指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）、伊夫烈特（イフリート）
古華捷（グワシン）	指揮專用格洛古（士官用ゲルググ）、格洛古（ゲルググ）×3
古華捷（グワシン）	雲魯（ヴァル・ヴァロ）（B）、GP-02（C）、格洛古（ゲルググ）×2
古華捷（グワシン）（D）	自護號（ジオング）（E）、格洛古（ゲルググ）×2、伊夫烈特（イフリート）
多洛斯（ドロス）（F）	阿保沙拉斯（アプサラス）（G）、伊夫烈特（イフリート）×2、格洛古（ゲルググ）×2

敵方駕駛員名單

A＝絲瑪（シーマ）	LV 17
B＝基烈（ケリィ）	LV 17
C＝加圖（ガトー）	LV 18
D＝基利亞（キシリア）	LV 16
E＝馬沙（シャア）	LV 18
F＝基力（ギレン）	LV 16
G＝愛娜（アイナ）	LV 16

Present By:山寺良牙



完成父親的遺願吧！

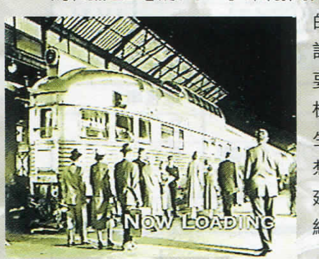
A列車Z！目標！橫跨大陸！

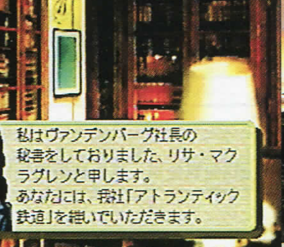
著名鐵路經營模擬遊戲——《A列車》系列，分別於個人電腦、MEGA DIRVE、PlayStation推出過系列作的1～5集後；今次這遊戲系列的製作公司，在PlayStation上推出《A列車》系列的全新一作——《A列車Z！大陸橫斷》，今期便為此遊戲作個介紹！請各位小心不要忘記攜帶自己的隨身物品。



Side Story of A列車Z！

一天，主角突然收到父親逝世的消息，而主角父親正是當時被稱為「鐵道王」的人，事業剛開始，就只剩下主角及其母親；就在主角父親的葬禮上，有位女性出現在主角面前，並說要主角完成及承繼他父親的遺志，就是要建成一個橫跨整個大陸的鐵路事業，這樣主角的人生便起了180度的變化。對於是生手的主角來說，這可說是不可能，並且想拒絕；不過，她說會在公司給主角很多建議，最後主角在沒法回頭的情況下便承繼下來，並且開始這個鐵路事業。





How to Control？
此遊戲的操作方法相對以往系列來說則比較簡單化，不過仍是有很多竅門的，現在先將控制器的不同功能列出來。

指令表示時

方向掣：指令選擇或移動指標
○掣：決定
×掣：取消





地圖表示時

方向掣：移動指標
○掣：決定
×或△掣：表示Menu
□+方向掣：高速「拉版」
L1、R1掣：向左、右方轉換
R2掣：開關衛星(大地圖)
L2掣：Help掣，會出現提示
Start掣：遊戲暫停
Select掣：高速模式

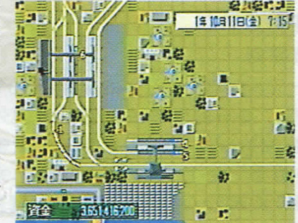
3D表示時

↑掣：前進
↓掣：後退
←、→掣：向左或右轉向
×掣：取消(回到主畫面)
R1掣：視點向上
R2掣：視點向下
L1掣：視點上昇
L2掣：視點下降
L3掣(即Analog掣的左Stick)：視點的上下及方向轉換
R3掣(即Analog掣的右Stick)：前進、後退、左及右移動

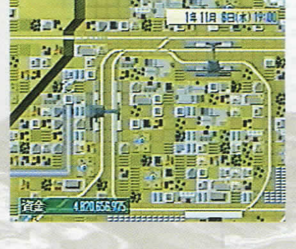


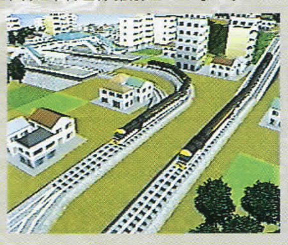
Selling Point of A列車Z！



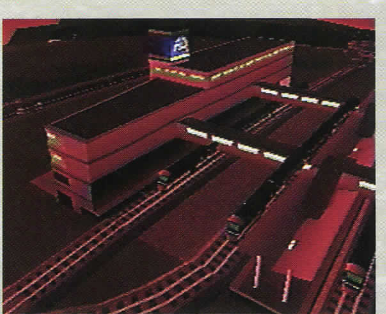


《A列車》系列的操控方法複集、指令煩多、要處理的建設事務多而且煩亂，是本系列的一大特色；不過在《A列車Z！大陸橫斷》內，整個遊戲系統方面作出過改良，首先在建設方面，今作只需建設鐵道路線、興建車站、貨物管理場、管理好列車運作方式、資源及資金方面分配和使用便已足夠。玩者所擁有的列車數目本身已固定，不能再購入新車或增加列車數目；此外玩者再不用理會是否建設關連公司，如：遊樂場、接駁巴士……之類，既然不用處理的話，玩者便可以專心一致處理鐵路公司運作上的安排工作。





既然上文說過玩者已不用顧及這麼多事務，那出現的指令方面亦會簡單化，指令方面一會下文會在詳細解釋。此外，從第4作開始出現且廣受歡迎的「3D Polygon立體視點模式」，在今作仍然存在，而且可以隨時轉用不同的視點，乘上不同的列車也可，雖然解像度(Polygon)方面做得比較差，但是在景物的細緻度方面則做得不錯，例如：天空會隨著時間的變化而改變，有時會看到黃昏，在晚上時則可看到大廈、車站等建築物會亮起燈來。



最後就是今作首次增加了「過版」的要素，遊戲基本上有三版面，不同版面有不同的過版條件，而且一定要順著來玩。第一版過版條件：令人口增加至10萬人、第二版過版條件：令到生產量(資材)存量達到100萬、第三版最終條件：快過對手的鐵路公司完成橫越大陸的鐵路網。

Command Briefing

線路工事>>主要鐵路工程有關的項目

線路敷設： 鋪設路軌，先按○掣設定好路線的起點，若中途想設定一個假定點的話，可以按一下△掣，設定到終點後按一下○掣，路線便會自動舖設完成。路線一格會耗費12000000元及1個資材，此外有些紅色的地方時，該處是不能舖設路軌的。



線路撤去： 撤去不用的路軌，先選定要撤出的線路，在該當的格仔上按一下△掣，想撤去的路線會變成紅色，一次過可設定多格，選定後按○便會將整段路線撤去，每撤去一格路線需耗費600000元。

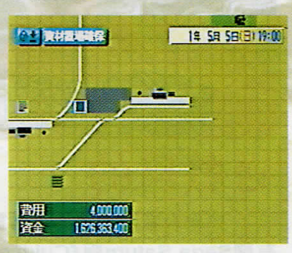
駅建設： 建設車站，建設時可按L1、R1掣來改變車站的擺放方向，△嘜是表示車站的出口位置，基本一個車站成本是106000000元、耗費25資材及佔用地圖10格位置；不過若之前已建好路軌的話，建設費及資材費會平點。

駅改築： 改建車站，可以將車站擴大或縮小，首次擴充需耗費306000000元及25資材，以後則根據情況而有別，留意擴大的話會佔用地圖位置；縮小費則由3000000元至118000000元不等。



駅撤去： 將認為沒用的車站撤去，所需費用會根據車站的大小有所不同，基本耗費是50000000元。

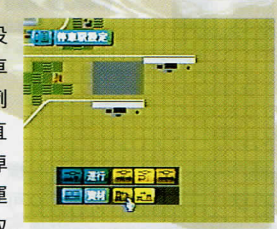
資材置場確保： 建設存放資材的用地，耗費4000000元及1格位置。



資材置場撤去： 移去存放資材的用地，耗費2000000元。

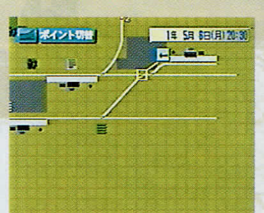
車輛運行>>設定各車輛的行車路線及查看其收益費用等，選定車輛後便會有下列指令，留意指令需逐架向列車設定的。

停車站設定： 設定列車於不同車站的行動，例如：停車後直去、停車後掉頭、通過，貨運列車需另設定取貨、卸貨指令。



ポイント切替： 指示列車於交接點時的去向

進行方向反轉： 將該列車現時的行車方向立刻轉換



乘車3D表示： 乘上列車並3D方式觀覽整個城市

車輛撤去： 撤去運行中的車輛，耗費7500000元，被撤去的會回到最初原來位置，而所有車輛設定亦會消失，貨運列車在載貨中撤去的話，便會連貨物也撤去。

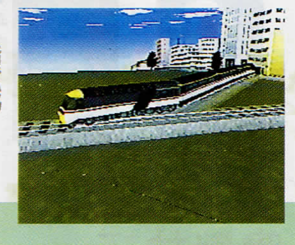
經營狀態>>查看現時經營的狀況，收入、支出、利潤、資金及借貸額各方面。

街の狀況>>查看現時城市的人口、生產力及其發展方面。



3D表示>>將整個城市以3D立體顯示

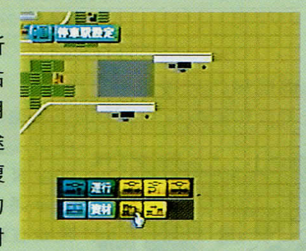
システム>>進行各種遊戲設定，例如：遊戲速度。

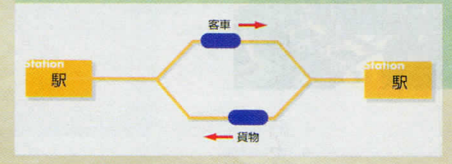


The Tactical to Victory

這遊戲的取勝方針除了要確保有足夠的資源及經營方針外，線路的舖設方法亦十分重要，現在說明一些在遊戲中比較常用的路線舖設範本。

1. 交差線： 如圖中所見，在車站前小段路用單線，中途的則用複線，這樣的好處就是對於比較窄的城市，不會影響到城市發展，不過仍有問題，就是有兩個接點，做不好的話會很容易礙到運車運作。

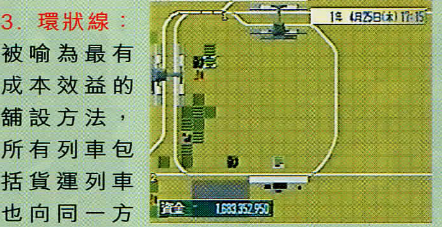


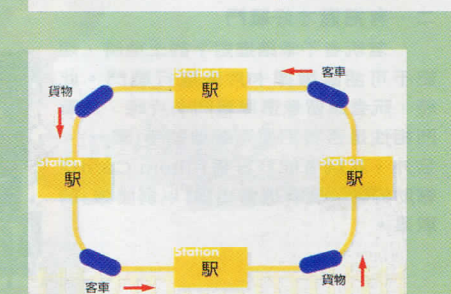


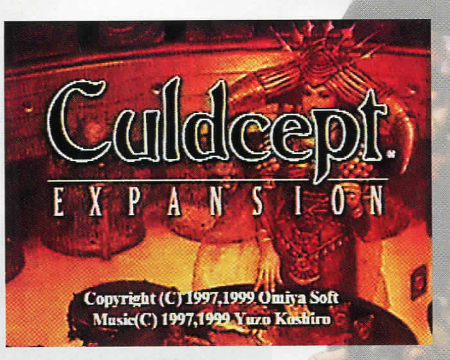
2. 平行線： 容運列車及貨運列車各自使用一條線運行，好處是不會有對頭車撞車事故發生，不過由於各自使用一條線的關係，在一條線上只能用一輛列車。



3. 環狀線： 被喻為最有成本效益的舖設方法，所有列車包括貨運列車也向同一方向行駛，比較容易集中處理，不過也有其缺點，就是需要莫大的成本去舖設。



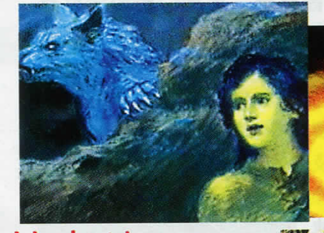




曾經在Sega Saturn推出過的桌上遊戲《Culdcept》，將會以加強版的姿態於PlayStation上出現！今次這款《Culdcept EXPENSION》的內容雖然和Sega Saturn相若，不過就增加了PlayStation獨有的卡片，令遊戲性大大加強……

By: Agent X


PS
製造商：Omiya Soft/Music
發售日：發售中(5月1日)　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
TAB/1-4P/MEM/Dual Shock對應




遊戲目的

如果大家還記得筆者曾於第62期《遊戲誌》中，介紹過有關Sega Saturn版《Culdcept》的話，便知道此遊戲的基本目的，就是通過占領土地來增加己方的總魔力。最先達成該版所要求總魔力的玩者，便算是勝利者。





三種不同功用的卡片



Creature Card(クリーチャーカード)

用來占領土地及攻擊對手領地時所使用的卡片。其中，又再分為5類屬性(地、水、火、風、無)及種族(人族、獸族、龍族、不死族、植物族)。玩者只要根據土地的屬性來放置相同的Creature Card，便可以額外獲得「地形效果」，並增加Creature的HP(體力)作輔助。


■直接對敵Creature造成傷害的卡片－「マジックボルト」。


■攻擊力甚強的人族Creature。


■此乃防禦型的Creature，其HP值特高。

Item Card(アイテムカード)

在戰鬥時來增加Creature的HP(體力)及ST(攻擊力)的輔助卡片，當中又分為四種擁有不同功能的卡片，包括：武器卡、道具卡、防具卡及Scroll卡。筆者亦建議玩者應多使用一些能作出先制攻擊的Iteme Card，以減少我方Creature的損傷。




■其中一款「先制攻擊」卡片－「ウイングブツ」。


■其中一款可增加ST的卡片－「ソウルブラスト」。

Special Card(スペルカード)

此卡主要是在戰鬥以外時使用，當中同樣分為四種：攻擊、防禦、移動及其他。玩者可以利用Special Card來減低敵Creature的體力或攻擊力、消滅對方手上的卡片、及影響己方及對手的移動力等等。

■可以增加移動力的卡片－「フライ」。





PlayStation獨有的卡片

在今集《Culdcept EXPENSION》中，除會出現新卡片之外，更將一些曾於Sega Saturn版出現的卡片作重新調整及改良。其中，大部份均是一些增加HP及ST能力的Item Card，以令戰鬥時出現更多的變化。



部份受調整後的卡片一覽

卡片名	不同之處
アイシクル	ST的增幅獲得上升
バリアー	增加防禦Special Card攻擊的回數
フレイムタン	ST的增幅獲得上升
サーベルクロー	ST及HP值和前作不同
マニーター	ST的增幅獲得上升
ゾンビ	戰鬥後敵HP的跌幅會增加

實戰技巧



一·開始時應盡力占領土地

當遊戲開始時，玩者應以盡量占領土地為基本戰術。在放置Creature時，玩者亦應召喚一些和土地屬性相同的Creature。

圖一：
■擊敗對手或兩敗俱傷。
■難以擊倒對手。

二·有把握才好戰鬥

若玩者不幸踏進對手的土地時，切記不可胡亂選擇卡片來進行戰鬥。此時，玩者應留意選擇戰鬥卡片時，其戰鬥相性是否有把握可擊敗對手(圖一)。另外，若玩者能好好善用Item Card作輔助的話，便有機會出現「以弱勝強」的戰果。



三·土地連鎖與支援效果之應用

玩者只要能夠占領於同地區及屬性的土地時，便可以產生土地連鎖的效果。土地連鎖除會令通行料增加外，更會在進攻或防禦時產生出支援效果，以加強攻擊及耐戰能力。



STORY MODE版圖介紹

在「STORY MODE」中，將設有10個STAGES予玩者參與。在遊戲途中，玩者是可以選擇不同的路線及地方，但越是右邊的地方，所遇到的對手實力也越強。因此，玩者便可以從左手邊的地方入手，以盡快收集一些強大的卡片來應付其後的對手。

城砦都市　洛卡(ロカ)

砦(CheckPoint)：1座
特殊地形：——
勝利報酬：8張卡片

由於是遊戲的第一關，故此難度亦不會太高。玩者應盡快於相同屬性的地方放置Creature，並全力於Level Up土地之上。這樣，玩者便可以輕易達到該STAGE的完成條件。



貿易都市　斯力夫(スネフ)

砦(CheckPoint)：2座
祠堂(ほこう)：2間
勝利報酬：10張卡片

由於對手Sebastian & Poco-poco擁有較多水及地屬性的Creature Card，故此玩者所面對的壓力將會比第一關較難應付。



幽玄山脈　卡連(カリン)

砦(CheckPoint)：4座
特殊地形：——
勝利報酬：10張卡片

十字形的地形，將會令玩者有較多機會經過相同的地方；換句話説，出現戰鬥場面的機率亦相對地增加。因此，誰擁有較多戰鬥用的ITEM CARD，則其勝算亦會較高。



死之沙漠　哥沙(ゴザ)

砦(CheckPoint)：1座
卡商店(カードショップ)：2間
勝利報酬：10張卡片



在此STAGE中，除會有對手Weyden外，還會出現實力大有進步的Zeneth(玩者於第一個STAGE中的對手便是他)。此外，這裡亦初次出現了無屬性土地及卡商店，不過玩者切勿於卡商店中任意揮霍，避免購入一些毫無用處的卡片。



極寒之村　基路達(ケルダ)

砦(CheckPoint)：3座
祠堂(ほこう)：2間
聖堂：1間
勝利報酬：12張卡片

此STAGE主要分為三個部份，而玩者只要能夠成功占領其中一個部份，便可立於不敗之地。



豐穰之地　達利安(タリオ)

砦(CheckPoint)：4座
祠堂(ほこう)：2間
聖堂：1間
勝利報酬：10張卡片

由於此STAGE的版圖較大，因此玩者便要小心運用魔力，以免出現魔力耗盡的情況。



灼熱地獄　基路文(ギルマン)

砦(CheckPoint)：2座
祠堂(ほこう)：2間
卡商店：2間
聖堂：1間
傳送圓：8處
勝利報酬：15張卡片

此STAGE設有多處「傳送圓」，因此若玩者被傳送到二處小島時，便應想盡辦法來離開小島。



歸途之森林　比斯狄姆(ビスティーム)

砦(CheckPoint)：2座
聖堂：1間
傳送圓：9處
勝利報酬：15張卡片



此STAGE的分歧點較多，而且不同的路線和城之間的距離亦有不同，故此玩者一方面應利用不同的路線來避開Level較高的土地，另一方面便盡力去Level Up自身的土地。

廢墟都市　勒巴杜(ナバト)

砦(CheckPoint)：2座
祠堂(ほこう)：2間
卡商店：1間
聖堂：2間
傳送圓：2處
勝利報酬：15張卡片

由於外圍的土地較為平宜，故此玩者便不妨利用這些土地作發展。另外，玩者亦應盡量建立一些可作連鎖的地方，以增強魔力。





TEXT：KOTARO

餓狼傳說WILD AMBITION

PS	
製造商：SNK	
發售日：6月24日	價格：$ 358
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
FIG　2P　MEM　對應DUAL SHOCK(震動)	

完全移植！！HYPER NEO GEO 64《餓狼傳說》系列最新作！



引言

說到專門製作格鬥遊戲廠商SNK的2D格鬥代表作品，不容置疑，當然就是以系列推出集數最高及移植其他機種最為廣泛的《餓狼傳說》系列！其中，在本年年初，SNK更首次將《餓狼傳說》立體化，採用HYPER NEO GEO 64技術，製作FULL 3D POLYGON(全立體多邊形)構成的全新系列作品《餓狼傳說WILD AMBITION》，好讓大家能夠享受到三次元式《餓狼傳說》的獨有樂趣！

可惜，好景不常，雖然遊戲的表現確實是製作得相當出色，而且也能吸引到一批忠實的支持者，不過坊間的反應始終只是一般，所以遊戲在港日兩地亦未能造成巨大的迴響。然而，SNK方面似乎並未有因此而氣餒，反而更加積極和努力去移植作品至PlayStation之上，成為首個移植至其他機種的HYPER NEO GEO 64記念作品。

但是話雖如此，大家最關心的，始終也是遊戲的移植程度！HYPER NEO GEO 64乃堂堂64-bit立體基板，要將作品重新壓縮至表現能力較低的32-bit家庭用機種之上，到底效果又會如何呢？對於這點大家可以放心，從現在公布的畫面所見，遊戲與業務用版本簡直就是沒有兩樣，假如沒有提醒到大家畫面是來自PlayStation版本，相信即使曾經接觸過業務用版本的朋友，也未必可以很清楚地分辨得出，從這點大家已經可想而知作品的移植程度是何等地高！加上全新製作的CG(COMPUTER GRAPHIC) MOVIE演出，以及供二人對戰用的「VS MODE」和作為練習各種技巧的「TRAINING MODE」等原創模式，絕對會比原版內容更為豐富，那麼大家又豈能錯過呢？

獨佔元素！PlayStation ORIGINAL OPENING CG MOVIE

欲望旋渦的巨大都市「SOUTH TOWN」，在點滴的歲月裏市急速地成長，同時也留下支配者「GEESE HOWARD」的光輝歷史，其中絕對的權力使到人們的命運混亂失常，出現扭曲的情況。直至現在，背負哀傷命運的狼群經已甦醒(WILD AMBITION)，高奏彌撒時的安魂歌！

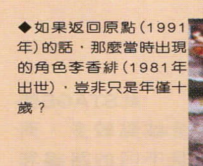
每年一度，SOUTH TOWN街頭也會舉行格鬥家祭典「KING OF FIGHTERS」大會，然而在今年，大賽上增添了三名特別的參賽者，他們包括是為報殺養父之仇而前來的流氓格鬥家「TERRY BOGARD」和遠渡日本修習古武術「骨法」的TERRY親弟「ANDY BOGARD」，以及目標成為世界最強之男，TERRY與ANDY的好友年青泰拳戰士「東丈」……

回歸原點！全新戰鬥歷史始動！



回說今集《餓狼傳說WILD AMBITION》最特別的地方，就是遊戲的世界觀、時代，以至故事背景均一下子返回原點，回到1991年《餓狼傳說～宿命之戰鬥～》(餓狼傳說第一集)相同的時代設定。或許大家也可能奇怪，《餓狼傳說》系列已經推出了有七集之多，但是為何到現在才會有「返回原點」這種想法呢？

其實根據SNK方面的製作人員表示，由於《餓狼傳說WILD AMBITION》是3D POLYGON化後的首個作品，所以希望藉着系列的新開始，將《餓狼傳說》裏面獨特的世界觀，好像TERRY BOGARD與ANDY BOGARD兩兄弟為養父報仇、向GEESE HOWARD展開生死之戰的中心橋段故事，重新整理，務求令大家更能了解《餓狼傳說》系列中故事背景的吸引性！



◆如果返回原點(1991年)的話，那麼當時出現的角色李香緋(1981年出世)，豈非只是年僅十歲？



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本



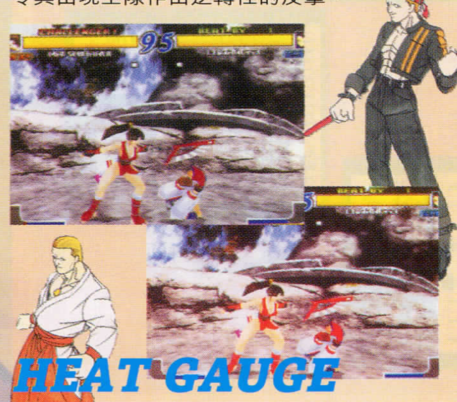
次元進化！系統改良

以往《餓狼傳說》系列的最大特點，就是利用主副兩線之間的移動和攻防，營造平面世界之外的空間感，不過及至進入《餓狼傳說WILD AMBITION》的立體世界以後，開發人員就決意取消兩線移動、迴避攻擊和潛在能力等多項固有的系統，取而代之是很多原創及新嘗試的系統，而且用活對戰中瞬時轉換技攻擊視點的3D POLYGIN技術效果，充分表現其中的自由度和獨特性！而以下就讓我們為大家介紹一下今集《餓狼傳說WILD AMBITION》中各種全新設計的系統吧！

《餓狼傳說 WILD AMBITION》原創系統！

軸移動

3D格鬥遊戲中不可或缺的特殊系統，其中能夠向畫面內或畫面以外作出移動，迴避地上對手的攻擊，不過由於在軸移動完結時，角色會出現極大的空隙，所以如非必要則建議不宜多用。另外，在敵我相方近接的時候，輸入前方向和軸移動，更可以造出拉倒對手往背後的特殊效果，破壞對手體勢，令其出現空隙作出逆轉性的反擊。



HEAT GAUGE

取代《REAL BOUT餓狼傳說》開始沿用的POWER GAUGE系統，其中HEAT GAUGE量POWER GAUGE同樣是以通常技擊中對手，或是使用必殺技來增加。不過相異的地方，就是受到攻擊時HEAT GAUGE量則會下降，而當HEAT GAUGE量消耗殆盡的時候，角色便會陷入氣絕暈眩的狀態，所以HEAT GAUGE最不同的地方，就是要將HEAT GAUGE維持於一定數量。至於HEAT GAUGE進入MAXIMUM狀態時，玩者更可以使用HEAT BLOW和OVER DRIVE POWER等逆轉性的攻擊。



GUARD IMPACT

防禦軸心系統之一，能夠在防禦狀態中，強制推開對手攻擊，將相方距離拉遠，令到對手的攻擊落空(如果對手使用必殺技時更不能削擊體力)的系統，特點是沒有任何攻擊力，不過缺點就是使用後會令防禦耐久值登時下降，大大增加GUARD DESTORYED的機會。

HEAT BLOW

今集《餓狼傳說WILD AMBITION》的新系統，需要畫面下方的HEAT GAUGE進入MAXIMUM狀態時才可發動的防禦不能特殊技，其中能夠CANCEL各種通常技或必殺技突襲對手使用，而且在發動以後角色更會進入全身無敵的狀態。雖然HEAT BLOW的特點是擊中對手時，能令其即時陷入氣絕暈眩的狀態，出現一擊反勝的機會，相反擊中於空中的對手時，角色則會浮空上昇，出現空中追打的機會，但是HEAT BLOW的缺點就是出招時空隙極大，而且使用後更會消耗消耗九成以上HEAT GAUGE量，所以始終不能抹殺其中的危險性。



OVER DRIVE POWER

相等於《餓狼傳說 3》以後出現的潛在能力，不同地方只是刪除了體力的限制，而與HEAT BLOW同樣，使用OVER DRIVE POWER後，HEAT GAUGE量會全般消耗，因此使用時可要注意。



COUNTER ATTACK

原理與《REAL BOUT餓狼傳說》開始沿用的BREAK SHOT同樣，能夠在防禦中即時破格反擊，至於相異的地方只不過是改為共通指令，簡略使用方法罷了，是為持有七成以上HEAT GAUGE量才能發動的反擊技。但是，說到COUNTER ATTACK最大的作用，當然莫過於擊中對手時，令其出現浮空後追打的機會！

對打攻擊

在相方大威力攻擊、特殊技或必殺技同時對打所構成的特殊現象，雖然兩者不會受傷，但是相方會一瞬間進入靜止狀態，其中兩者行動的先後，就取決於相方輸入必殺技解除硬直狀態的快慢！

GUARD DESTROIED

持續防禦對手攻擊而造成的GUARD CRUSH效果。其中每位角色均持有防禦耐久值設定，只要防禦對手一定數量的攻擊後，防禦狀態就會破壞，並且出現不能補救的破綻。



全員齊集！新舊隱藏角色共冶一爐！

在PlayStation版本《餓狼傳說WILD AMBITION》中，登場人物除了TERRY BOGARD和ANDY BOGARD兩名理所當然的《餓狼傳說》系列主役角色之外，其中當然也不會少得其他重要角色，好像東丈、不知火舞、KIM KAPHWAN、BILLY KANE、山崎龍二，以及曾於《餓狼傳說～宿命之戰鬥～》中登場的RAIDEN雷電(《餓狼傳說2～新的戰鬥～》及《餓狼傳說SPECIAL》中的BIG BEAR)，加上系列中初次登場的全新角色，以使用大南流合氣柔術、GEESE HOWARD的師父坂田冬次，和擅長摔跤與打擊技的少女千堂鶇。另外，還有HYPER NEO GEO版本的隱藏角色GEESE HOWARD和《REAL BOUT餓狼傳說2～THE NEWCOMERS～》中登場的新角色李香緋，全部十二名參戰格鬥家也能夠於PlayStation版本中一開始就可以使用，單是這點已經叫人興奮。





TEXT：歐陽明

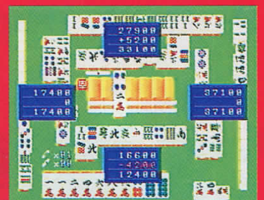
SIMPLE 1500 SERIES

PS
製造商：SUCCESS
發售日：發售中
售價：各1500日圓
TBL / CD-ROM / 1P

SIMPLE 1500 SERIES VOL.1

THE 麻雀

© 1998 CHATNOIR © 1998 SIMPLE 1500製作委員會



四人麻雀遊戲

遊戲基本上與一般的麻雀遊戲玩法相同，通常的麻雀遊戲只有二人玩，一位是玩者，而另一位便是電腦，而這遊戲卻是四人進行，分別是三位電腦和一位玩者，所以可以令玩者感受到四人麻雀的樂趣，難易度方面分為初、中和高三級，適合初玩者或高手使用，另外規則的設定有十項選擇，如「裏番」、「自摸平和」、「一發」和「二家和」等的日本麻雀規則，遊戲的設計踏實，並沒有加插任何動畫或故事，但是有配音，適合一些只求打麻雀，而不要求故事或插畫的人仕享用。



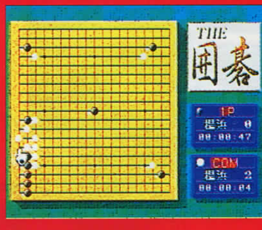
SIMPLE 1500 SERIES VOL.5

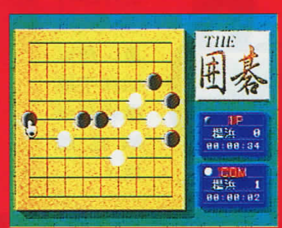
THE 圍棊

© 1998 KEN CHEN © 1998 SIMPLE 1500製作委員會



所謂圍棋是要將對方的棋團團圍起，藉止吞食對手的棋子，和令他不可再把棋子放置在棋盤上便為之勝利，而當對方投降、每人的回合數超過400回合時或雙方都同時「PASS」的時候，便會即時完結遊戲，而棋盤也有分大小，有最小的九路盤，其次是一三路盤，最大的是一九路盤，至於棋子的分配和玩法亦有十種，例如「定先」、「互先」、「二子」、「三子」……直至「九子」，這些棋子的分配就有如士兵的陣式排列，之後的攻擊和防守便要考一考玩者的配置能力了。





SIMPLE 1500 SERIES VOL.2

THE 將棋

© 1998 α-β © 1998 SIMPLE 1500製作委員會

日本將棋遊戲

《THE將棋》純粹是一隻戰略性的桌上遊戲，性質上就好像中國像棋和國際像棋，在棋子的部署上看十分似國際像棋，相同的地方是兵士是放置在最前線，而且當任何一隻棋子到達對方的陣地時，便可改變特性變得較強，與其他這種類遊戲不同的地方是，當玩者吃了對方的棋子，便可使用它們，可說是另有一番樂趣，遊戲中有初、中和高三種程度以供玩者選擇，也可二人對戰，行錯了棋也可按×按鈕回到上一步，所以對初玩者或從未玩過將棋的人來說也可慢慢摸索，對有興趣學玩將棋的朋友來說，這是一個不錯的選擇。



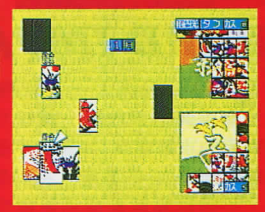
SIMPLE 1500 SERIES VOL.6

THE 花札

© 1998 SUCESS© 1998 SIMPLE 1500製作委員會

《花札》是日本的紙牌遊戲，依照紙牌不同的花紋來造成配搭，不同的玩法所需的花紋和配搭也不一樣，就連計算方法也有所不同，花玩的玩法主要分為兩種，分別是「田田田田」和「花合田田」，在「田田田田」裏玩者可選擇對戰的回合數目，分別可選擇六個回合或十二個回合決勝負，也可設定「花見酒」和「月見酒」兩種組合的分數，另外亦可選擇當親的一方，當權利持續時能否得到額外的分數，《花札》的遊戲規則頗多，而且玩者更要熟識多種的花紋配搭，相信對初玩者來說也不容易上手。





SIMPLE 1500 SERIES VOL.7
THE カード

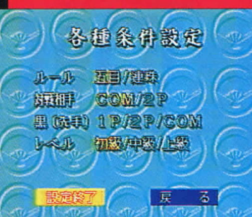
《THE CARD》是一隻撲克牌遊戲，遊戲內有大家所熟識的「BLACK JACK」和「POKER」，而且也有一個類以「鋤大弟」的遊戲，遊戲的形式就好像以前的賭場遊戲，一樣可以投注，「BLACK JACK」的遊戲方式相信大家都十分熟識，二十一點最高分，如果得到一隻ACE及一隻JACK便是BLACK JACK了，「POKER」的玩法有點像「SHOW HAND」，一樣是要投注，但是途中可換牌一次，至於「大富豪」的玩法就好「鋤大弟」，不同的地方只是不能一次過出五張牌。





SIMPLE 1500 SERIES VOL.3
THE 五目なさべ

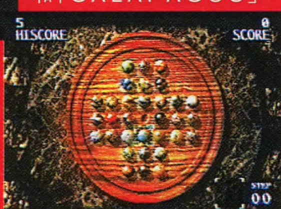
《THE五目田田田》的遊戲玩法的確是十分簡，玩者只要將棋子連繼五隻，無論橫或直或斜排成排成一行便為之勝利，另外如果玩者在做解圍時，隻棋子連續但不成一直線，便會出現一些叫「三三禁」、「四四禁」或「長禁」的情出現，這樣對方便會即時勝利，所以玩者要特別注意，看起來和聽起來好像十分簡單，就有如我們在幼小時，所玩的「打井遊戲」一般，但是玩者卻絕不要輕視這遊戲，因為除了有以上的規例之外，棋盤的範圍也越越比打井的大，一不留神便會立即完蛋，真是十分緊張刺激的哩！

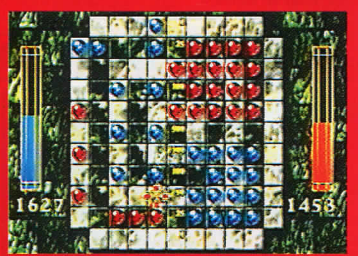


SIMPLE 1500 SERIES VOL.8
THE ソリディア

這是一隻類以波子遊戲的作品，一併有六個模式，其中四個是一人玩的，兩個摸式是對戰用的，單打模式分別是「ENGLAND」、「FRANCE」、「AMERICA」和「GALAPAGOS」，「ENGLAND」和「FRANCE」是最基本的模式，玩者只要把所有波子清除至最後一彩便為之勝利，所需時間和步數越少，所得到的分數便會越高。「GALAPAGOS」的波子是一些蜥蜴蛋，而且孵化後會步行和成為另隻蛋，而過版的條件便跟「ENGLAND」和「FRANCE」的相同，而「AMERICA」便多了連鎖的系統，這樣不是很像波子棋嗎？







SIMPLE 1500 SERIES VOL.9
THE チェス

《THE CHESS》是一隻國際像棋遊戲，玩法與國際像棋相同，除了會被將軍或打成平手而結束遊戲之外，另外如果經過八百個回合也會停止遊戲，所以玩者要特別注意了，令次的電腦更有解說模式，以供初玩者學習，遊戲與其系列《將棋》一樣有初、中和上級以供初玩者選擇，以及依舊按×按鈕便可回到之前的一個回合，但是《THE CHESS》的電腦系統已明顯地比《將棋》的強，就連初級的也不容易對付呢！喜歡國際像棋，而又希望鍛練自己棋藝的朋友可以不妨一試。





TEXT BY MS



N64
製造商：KONAMI
發售日：發售中
售價：7800日圓
SPG / 128M / MEM

棒球是我的夢想

實況POWERFUL棒球6

序言

由KONAMI推出的《實況POWERFUL棒球》系列已有六集之多，每集均有它吸引之處，而今集也不例外，其特色有五點之多，一、其遊戲人物得意可愛；二、能與朋友的記錄來作對戰；三、玩者身能扮演成球隊的監督；四、育成模式；五、可連接GameBoy的《POWERFUL棒球POCKET》，將球員的DATA抄進N64內，只是這五點已有足夠的吸引力。

對戰模式

遊戲的其中一個模式之一，這個對戰模式有四種不同種類選擇，分別是一人遊戲(ひとりで)、二人遊戲(ふたりで)、觀戰及OPTION(オプション)，在這兒玩者可利用自己的所訓練出來的球隊來向朋友作挑戰賽。若玩者不愛對戰的話，也可以觀看電腦們的賽事。

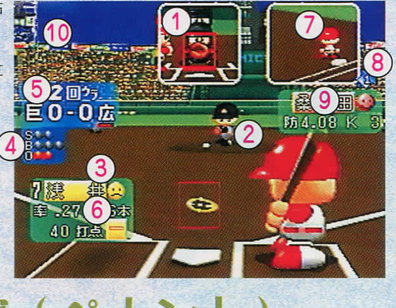






比賽畫面的看法

1) 投球手的視點
2) 2壘球員
3) 擊准浮標
4) 好/ 壞球計算
5) 回合/ 得分
6) 擊球手DATA
7) 1壘球員
8) 風向
9) 投球手DATA
10) 3壘球員



擊球手DATA看法

1) 球員名
2) 擊球率
3) 擊球分
4) 球員狀態
5) 全壘次數
6) 守備位置



投球手DATA看法

1) 球員名
2) 球員狀態
3) 防衛率
4) 今日OUT三名球員的數目



球員狀態表示

每位球員的狀態均以ICON來表示，這是會影響他們在比賽時或在訓練時的表現，從此來作出適當的指示，他的狀態其有8種之多，「絕好調」當然是最佳的狀態，相反「絕不調」或是「生病」就是極惡的狀態，在選擇正選球員時必需要好好看清楚啊！



錦標賽（ペナント）

在錦標賽的指令內有兩種不同的模式選擇，分別是DRAMATIC和NORMAL，前者則是玩者扮演球隊的監督之模式，玩者需要安排不同的訓練給隊員，從而令他們在體能上及能力上得以強化，甚至是更改，在途中還會與其他球隊比賽。後者則是普通的錦標賽模式，選擇喜愛的球隊與其他球隊打個你死我活。



自製球隊（アレンジ）

這個模式中可供玩家自製一隊喜愛的球隊，玩者可從14球隊之中選擇心愛的球員來組成一隊「幻之球隊」，從而滿足自己的欲望，當編成這隊自我的球隊後，便可以用來與朋友對戰以及參加聯賽(リーグ)等模式，這可是棒球迷一直以來的夢想啊！



監督要幹的事

身為一個球隊的監督，必需要幹很多事務，其中最為重要的當然是清楚理解球員的狀況及各項能力，從而作出適當的判決。當清楚球員的能力後便可以利用「練習指示」的指令，進入另一個視窗，決定球員所訓練的項目，基本上訓練的時間分為早上(あさ)、中午(ひる)及下午(よる)三段，每段時間可分別訓練不同項目，不過由於有些項目是同時需要不同類型的球員一起訓練，因此在決定訓練的項目時，必需多加留意球員的體力啊！

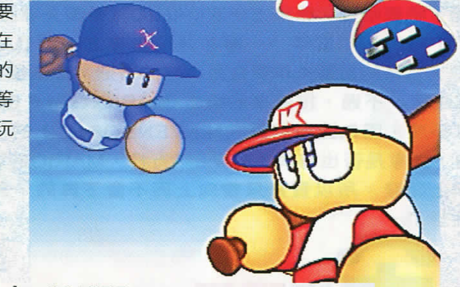
正所為知己知彼，百戰百勝，身為監督的你也需知道其他球隊的狀況，在不同的時候，其他球隊的隊員有可能生病或受傷，這時可以利用「球團情報」來了解一下對方的情況，從而作出適當的判斷。

◆球隊訓練的狀況

遊戲玩法



玩者在這4年內要成為一流的球員，就必需要經過嚴格的訓練，不過由於學校的生活是很多采多姿，不時會認識到朋友和遇上不愉快的事，這時玩者需要去面對，例如在生病時要看醫生；在受到朋友的邀請等等事，均會影響主角的練習和比賽的情緒，因此玩者要適合面對這些事情啊！









育成模式(サクセス)

這可是此遊戲中最有趣的模式，玩者將會成為一位能進入大學的棒球部之學生，其目的是在4年之間成為一流的棒球員，在最初時玩者只選擇進入POWERFUL大學，只要達成特定的條件，就能選擇其他大學。當選擇好進入的大學後便可以填寫自己的個人資料，首先是名字，然後是所打的位置，接着是習慣用的手勢以及自己的樣貌，決定好後便可以開始這個育成模式了。



◆輸入個人資料



◆育成模式——大學編

主要指令解說

練習
利用這指令來令到主角提升各項能力。

生活
這兒包括了休息、遊玩和找工作的指令。

相談
在苦惱時不妨向最親的人相談。

通院
當主角生病時就必須用這指令入醫院治療。

能力上升
當主角的能力提升至一定程度時，就可以利用這指令增加其基本能力。

TEAM DATA
可觀察自己隊伍的人的資料和能力。

DATA
有時主角會因為遇上特殊事件而取得一些道具，可以在這兒觀看。

SYSTEM
這兒是記錄遊戲進度的指令以及改變操作。

特別傳授極秘指令

隱藏球場



◆它的名叫「地方球場」？

只要完成SCENARIO MODE（シナリオ），就可以在對戰和HOMERUN（ホームラン）模式中使用，不過由於SCENARIO MODE會比較難完全CLEAR，因此也有特殊指令，只要在選擇模式的畫面中，順序按C掣的↑、←、→、↑、→、→、Z、C掣的←、→、←、→、START就可。

益力多隊改變制服



◆看！改變了制服的益力多隊

只要在選擇模式的畫面中，順序按C掣的↓、→、←、↓、←、←、Z、C掣的→、←、→、←、START，就可以在對戰模式、聯賽模式及錦標賽模式中使用改變了制服的益力多隊（ヤクルト）。

選擇6間大學

在育成模式中，不一定要完成遊戲才可以選擇其他大學，只要在選擇大學的畫面順序輸入C掣的↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、↑、↑、↓、↓、←、←、→、L、R，成功的話就能任意選擇其他大學。



◆可選其他大學

消除S-RAM內的DATA

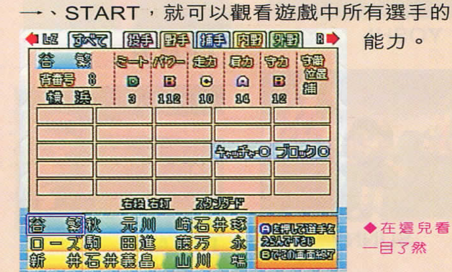
只要按上2P的控制器來開啟遊戲，在他出現沒有1P控制器的訊息時，在2P中順序按下十字掣的↑、C掣的↑、十字掣的↓、C掣的↓、十字掣的←、C掣的→、十字掣的←、C掣的→、START便可。



◆出現這訊息時輸入

各球員的資料

只要在育成模式中的觀看球員DATA（いままで作った選手のデータをみる）中，順序按C掣的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、START，就可以觀看遊戲中所有選手的能力。



◆在這兒看一目了然

TEXT：赤目黑龍

MARIO GOLF 64

N64 製造商：任天堂
發售日期：預定99年6月發售
售價：未定　記憶：未定
SPT/ MEM/ MULTI PLAYER/ 對應震動器/ 對應64 GB PACK



MARIO原來8年未打過GOLF……



嘩！唔覺唔覺，原來上一次MARIO打哥爾夫球已經是8年之前的事了！唔……想當年……應該是紅白機之上的《MARIO OPEN GOLF》，當時的哥爾夫球實在是相當的普通，想信很多讀者也可能已經忘記了，不過，接着來的這隻《MARIO GOLF 64》大家便一定不可以不理，因為這遊戲是在NINTENDO64之上的，所以水準是肯定的，大家是否也有同感呢？8年冇打，MARIO的球技會不會就此生疏呢？這是絕對不會的，而且因為在N64上開發，所以質素只會向上而不會下降的，只要大家玩過MARIO在N64上的各個遊戲，便會有以上的推想了。

基本人物介紹

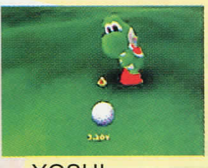
眾所周知，在《MARIO》之中的人物有很多，那麼，是否所有在《MARIO》之中出現過的主要人物也會在這隻《MARIO GOLF 64》之中出現呢？這個問題實在是非常回答，因為遊戲現時仍然未開始發售，所以現時很難説，不過，就現時所得知的情報，在遊戲之中會出現的人物之中，有6名是在《MARIO》之中出現過的，他們分別是「MARIO」、「WARIO」、「BABY MARIO」、「LOUIS」、「YOSHI」和「PEACH」，其中只有「BABY MARIO」未曾在《MARIO》正章故事之中出現過，他是在外傳遊戲《YOSHI ISLAND》之中登場的角色。而另外兩名新增的人物便是「SUNNY」和「PULAM」


MARIO


WARIO


BABY MARIO


LOUIS


YOSHI


PEACH


SUNNY


PULAM

今次唔係MARIO玩晒

真係唔講得笑！事關在這次的《MARIO GOLF 64》之中，除了以上所介紹的基本人物之外，其實在遊戲之中尚有非常多人物並未出場的，因為在遊戲之中其實共有17名人物的，就算是以上介紹過的人物也未必在一開始時便可以使用，而這些人物的使用方法其實非常簡單，就如在PlayStation的《大家齊來打哥爾夫球》一樣，只要將更多的對手擊倒，便可以取得他們，利用他們來玩以下的遊戲。



仔細的動作及環境設定

玩任何的運動遊戲，最大的問題便是運動員的動作過流生硬，而場地方面又不是太過理想，不過，在《MARIO GOLF 64》之中便沒有這種問題出現，因為在遊戲之中大家可以欣賞到MARIO他們那些流暢的動作，而且在出色的球道之上，無論是沙池、草地、水池，所有所有的東西也是非常有真實感，每一個細節也是落足心機製作，想信大家一定會感到滿意的。



多姿多采的球場

一般的哥爾夫球遊戲也會依國際的貫例，造出有18個洞的哥爾夫球賽道，不過，在《MARIO GOLF 64》之中，有多少個球洞可不大清楚，不過，這些球洞便下了不少心機製造出來，因為這些球洞之間的地方實在是非常壯觀，而且有些一看已經知道會是非常難應付，而當中更包括了一些非常可觀的點，例如是埃及的金字塔便是其中之一，以下便是遊戲之中其中一些的球道。







獨食難肥．不過…

雖然説這遊戲和大部份NINTENDO64的遊戲一樣，是可以讓多人一起對賽的，不過，在設計遊戲之時相信設計者是有心讓一個人的時候也可以玩得開懷一點，所以遊戲之中大部份的遊戲模式也是「一人專用」的，例如最基本的「TOURNAMENT MODE」便是其中之一，這種模式在大部份運動遊戲之串也有，這亦是最基本的錦標賽模式；就連先前介紹過的「取人模式」也是1P專用的遊戲模式，這個似乎是有點兒那個呢；而新的模式「RING MODE」也是如此，這個模式的玩法極像SEGASATURN的《NIGHTS》，竟然要玩者利用哥爾球通過在場中的所有環(有的是在很高的地方呢！)，其實除了以上的模式之外，還有一些以個人名義來玩的模式，真是多不勝數。

By:非洲

OGRE BATTLE 3~ Person of Lordly Caliber ~

皇家騎士團

N64 製造商：QUEST
容量：盒帶320 MB
發售日：預定99年夏 售價：價格未定
SLG/1P



在第90期的《遊戲誌》已經介紹過這遊戲的初期資料的了，在這一次介紹會有遊戲的新情報，以及一些有關《OGRE BATTLE 3》的東西。



OGRE BATTLE 紋章講座

在《OGRE BATTLE》之中，每一個勢力、軍團都會屬於自己的紋章或徽號，以下先會列出遊戲中數個主要的紋章：


羅迪斯教國紋章　支配着柏拉狄斯王國的強大軍事帝國，信奉太陽神的國家，十字的標誌意味着對神的堅定信心。


冥煌騎士團紋章　由持着龍心王之名的里察．古蘭度率領的騎士團團章。是羅迪斯教國頭16位的騎士團。


柏拉狄斯王國紋章　受大地之神加護的王國，而紋章中的農作物是代表着豐收的意思。


主人公紋章　遊戲主角麥拿斯及其部隊的紋章，紋章中的GRIFFON，是一種守護寶物的魔獸，這也代表着守護者的意思。

魔女之館

在戰鬥中戰死了的同伴，在戰鬥之後是可以令他們復活過來的，只要玩者到魔女之館便可以的了，不過要救回他們當然是要錢啦！

龍言語魔法

除了ELEMENT及ALIGNMENT的魔法之外，還有第7種魔法，而且不屬於ELEMENT及ALIGNMENT及魔。法古代的高等龍人將魔法封印在魔導書之中，一將這力量解放了之後，能夠做出強大的魔法效果。







不死系的特性



不死系的轉身跟一般的轉職系統是有點不同的。不死系的意思是遊戲中人類在戰鬥中死了之後，有時是會變成喪屍的，當喪屍在受了火系攻擊之後便會化身為骷髏骨；而骷髏骨在受了魔法攻擊之後便會變成鬼魂，以上的只是一種轉身級別。而在同一種轉身系統之上，有一種稱為VAMPIRE的職業，這職業是跟一般的不死系不同的，因為是要靠特殊的道具才可以轉身成為VAMPIRE，VAMPIRE在早、晚都會有不同的形態，在夜間的時候VAMPIRE便會是有着強大魔力的不,死身，能夠吸對手的血來增加自己的體力；而在日間時，便會躲在棺木之內，雖然沒有了強大的魔力，但是其耐久值便會大大提高。

不死系系統



HUMAN→ZOMBIE→SKELETON→GHOST

新品種

這一集中有數十種不同的職業，現在先介紹其中一小部份的種類讓大家看看：



SPHINXスフィンクス
由鷹的翼、女性的上半身及獅子的下半身組成的合成獸，不須使用魔導書也可以使用到魔法，有3種不同系的魔法，可以針對到不同屬性的敵人。

GRIFFONグリフォン
鷹及獅子的合成獸，持有飛行能力，多數是放在後衛的位置，能夠使用風系的特殊攻擊「WIND SHOOT(ヴィンドショット)」



KERBEROSゲレベロス
看守着地獄的門口的三頭犬，最好放在後衛。可以使用能敵人昏睡的暗黑系魔法「メズマライズ」。

SEILINセイレーン
高級女魔法使，姿色、學識都很高，而魔法的有效範圍比SORCERESS要高出不少。



OPINEXオピニンクス
在轉了職之後便加多了熊這動物的能力，在攻擊力方面大大提升，可以使用到範圍極大的風系攻擊「WIND STORM(ヴィンドストーム)」

HELLHOUNDヘルハウンド
稻妻屬性的巨大魔犬，性格殘暴。如果將牠放在前衛的位置，便可以作3次攻擊。



SORCERESSソーサレス
統稱女巫的女魔法使，在裝備了魔導書之後便可以使用到各種魔法，主要是使用攻擊魔法。

By: Agent X

以成為怪獸飼養員為目標！



願望怪獸

N64
製造商：BOTTOM UP
發售日：發售中(4月9日)
售價：6980日圓　容量：128M
SLG/Controller Pack對應(40)

近年來，先有《他媽哥池》大行其道，然後又由《POCKET MONETERS》及《數碼暴龍》等承其熱潮。於是，各大小遊戲廠商均推出不少以育成怪物為主題的SLG遊戲，其中一隻便是今次筆者所介紹的《願望怪獸》了。

～STORY～

一望無邊的平原、黃金色的沙漠、綠油油的森林……

這塊土地名叫「布拉頓」(ブライトン)，亦是一群群怪獸的棲身之所。

在這個人和怪獸共存的世界中，相傳有一顆傳說的聖石「巴希利姆」(ベヘリリウム)能夠拯救人的心靈。可是，它所收藏的地方，卻無人知曉……

在東北面的平原旁有一小城鎮，城中居住了一位少年。少年的父親是一位擁有理解怪獸心理能力的怪獸飼養員(Monster Breeder)，除飼養怪獸外，他更需要帶領著怪獸去協助人們工作，如意外拯救、對抗入侵者等等。

在父親薰陶之下，少年自小便常常與怪獸們進行心靈交談，並漸漸顯示出他同樣擁有著其父親的能力。不過，當時有條文規定：未滿10歲的人是不可飼養怪獸的；故此，其父親始終未能傳授他一些飼養技巧及溝通方法。

……今日，是少年10歲的生日，而他將會為成為一位怪獸飼養員而努力！！



如何將小怪獸飼養成大怪獸呢？

當玩者開始飼養怪獸後，首先要做的是為怪獸找尋飼料(エサ)。由於不同的飼料將會影響怪獸進化後的形態(圖一)，故此玩者必須小心決定選用那一種飼料來餵飼怪獸。此外，玩者亦可以將所飼養的怪獸進行交配，以產生出新的怪獸來。

至於尋找飼料方面，玩者就需要和怪獸一起尋找新的飼料場所。在途中，玩者將會遇上其他怪獸的阻攔，而戰鬥亦因此而一觸即發！只要玩者的怪獸成功將對方擊敗，便可以獲得一定的經驗值來完成進化程序。

除此之外，身為一位怪獸飼養員，其工作除了飼養怪物之外，還幫助一些有需要的人。遊戲中，將會有50件的事情等待著玩者的協助，而玩者只要與城中的人進行對話，便會知道該工作的性質。只要玩者的怪獸成功完成該件工作，除增加經驗值外，更會獲贈一些報酬如：特殊ITEMS及飼料等等。



圖一：
怪獸進化系統圖

■遊戲中，怪獸的種類將會有500多種！

基本能力值介紹

在飼養怪獸時，玩者除了注意飼料選擇外，更需要留意怪獸本身的狀況。在遊戲中，玩者只要進入怪獸狀況(モンスターステータス)一欄，便可以知道怪獸的情況，當中包括：

體力(たいりょく)：現時怪獸的體力。
經驗值(けいけんち)：現時所得到的經驗值。
攻擊力(こうげきカ)：怪獸的攻擊力。
防禦力(ぼうぎょカ)：怪獸的防禦力。
能力(ちから)：數值越高，表示怪獸在升級時其攻擊力的增幅也會較高。
敏捷(すばやさ)：敏捷度越高的話，戰鬥時便可以作出先制攻擊。
生命(せいめい)：數值越高，表示怪獸在升級時其體力的增幅也會較高。
聰慧(かしこさ)：數值越高的話，在自動戰鬥(オートバトル)時，其表現也會較佳。
健康(げんき)：健康數值低，怪獸便會生病。



■基本能力畫面。



戰鬥方法

先前說過，玩者在找尋飼料時，會遇上各式各樣的敵人。這時，遊戲便會進入戰鬥畫面中，而戰鬥方法則和一般的RPG遊戲相若。假若玩者的怪獸是裝備了一些可使出得意技(とくい技)的MATERIAL(マテリアル)的話，便可以於戰鬥中使用。不過，在每場戰鬥時，每種得意技均只可發動一次。至於對方的損害程度方面，亦會因其屬性而出現變化；因此，在戰鬥時玩者便需要盡量利用屬性相剋的特性來進行攻擊。



■戰鬥畫面。

■得意技－「きあいだぁ～のたま」。



■得意技－「ガマの油のオーブ」。

屬性關係表

火 對立 水
毒 對立 薬
風 對立 土
鉱 中立
強

TEXT：KOTARO

大家的哥爾夫球2

PS

製造商：SCEI	發售日：7月29日
價格：$ 358	容量：CD-ROM
記憶 & PocketStation：BLOCK數未定	

SPT MEM 對應MULTI TAP 對應PocketStation

兩年前的哥爾夫球名作，現在載譽歸來！



論到次世代中的哥爾夫球遊戲，雖然層出不窮，比比皆是，不過若説遊戲的像真程度，則可謂比較強差人意，直至在九七年中，由SCEI製作的運動遊戲《大家的哥爾夫球》(海外版本名稱《LET'S HIT THE LINKS》)推出，情況才出現扭轉的局面。



其中《大家的哥爾夫球》主要標榜接近真實式的玩法，讓大家能夠感受到哥爾夫球對戰這種高尚玩意運動的真正樂趣，加上設計可愛的CG描繪人物，細緻流暢的動作，以及天氣影響進行效果的設定，種種無不也是令人愛不釋手的地方，因此遊戲在日本方面甫推出後，就賣得一百三十多萬套的銷量，成績可謂相當驚人，同時成為業界內外一致好評的作品。既然遊戲如此成功，SCEI當然不會就此放棄，所以在兩年後，他們決定再次捲土重來推出《大家的哥爾夫球2》，以饗鍾愛此作品的支持者。至於今次《大家的哥爾夫球2》中，登場角色不單止比前作大幅增加，畫質和系統方面亦有着很大的改進，加上使用道具的設計，令到遊戲變化方面大大提昇。

模式強化

遊戲模式方面，除了保留前作中「TOURNAMENT MODE」一貫玩法的「GAME MODE」之外，今集更加入能供四人同時進行的「SHORT COURSE」，玩法是需要在有限的時間之內，輪流打出三桿，最快到達NEAR PIN的玩者便為之勝出。至於前作中備受好評的花式哥爾夫球「PUTT MODE」，由於截至現在日本方面仍未有新的消息公布，所以暫未知道模式會否繼續保留。







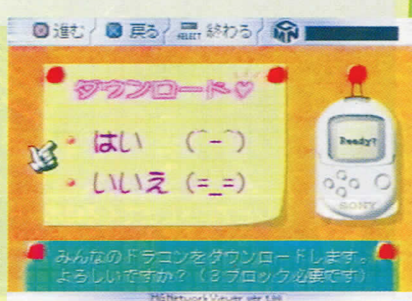
追加比賽場地

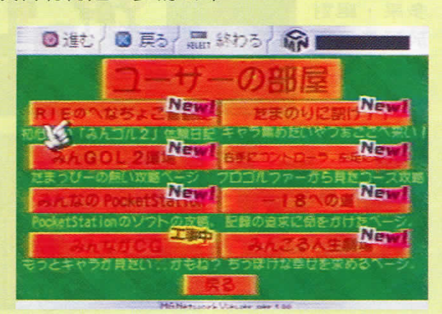
與前作同樣，遊戲的基本場地共有十八個，以擊敗COURSE中各名不同的對手而增加隱藏COURSE和特殊COURSE。此外，遊戲今集亦會加入新的地形環境及天氣效果，務求比前作表現更為豐富。

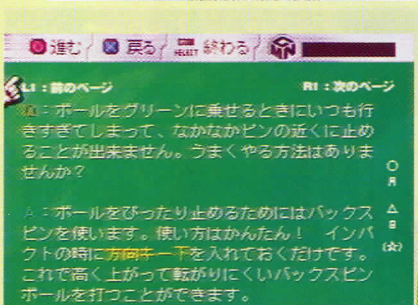


新系統！新元素！

正如之前所述，雖然遊戲今集的基本方法依舊不變，但是為了增加進行遊戲時的樂趣，開發人員亦引入取得ITEM(道具)的系統設計，使到對處惡劣地形環境及天氣效果等問題時能夠更加得心應手。而且在今集內，遊戲還會增加專為初學者而設的HOME PAGE和Q & A問答，作為提示玩者各項攻略上的情報。另外，遊戲也對應PocketStation，能夠DOWN LOAD各種不同的MINI GAME，但是詳細遊戲內容方面，製造商方面則未有正式發表，還望下次會有進一步的公布。







鐵人28號Playstation版！

Remotecontrol Dandy

各位玩者小時有否看過一套、名叫《鐵人28號》的動畫呢？又有否想過好像該片的主角般，能利用遙遠控掣器去操縱巨大機械人呢？有吧！那這個名為《Remotecontrol Dandy》的遊戲絕對合你的心意。

故事說：

1999年，在日本列島突然出現巨大機械人，並且大肆進行破壞。當時，一位財團的兒子——王座守(亦即是主角、玩者)，在生日接了一個巨大機械人作為生日禮物，亦鑑於當時的緊急狀況，於是守便成為唯一能拯救世界的人，而玩者亦能否令他成為拯救世界的人呢？

テレビアニメに出てくるロボットは、口で命令するだけで自由自在に動きまわります。

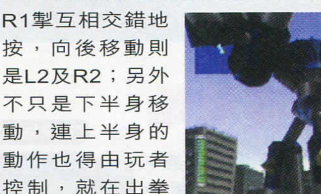
遊戲特色：

當然就是玩者可



以遙控操作巨大的機械人，不過玩法並不是這麼簡單的，首先在操控方面，玩者需要經常令主角跟著機械人走，以保持遙控器與機械人之間的有效接收範圍，便於控制；不過同時亦不要讓主角走至一些有大廈阻擋的位置，否則便很難看到其戰況來控制機械人。



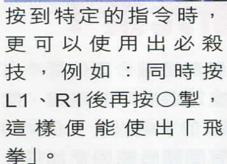


此外有關操作機械人方面亦十分像真，比方說：左腳用L1/L2掣、右腳則是R1/R2，若想前進時，便得將L1及R1掣互相交錯地按，向後移動則是L2及R2；另外不只是下半身移動，連上半身的動作也得由玩者控制，就在出拳



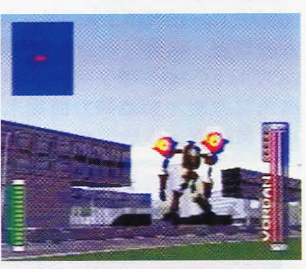


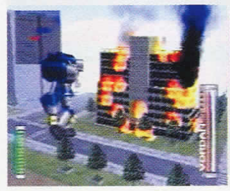
方面來說：○掣是右拳、口掣是左拳；當這個上半身及下半身的動作組合起來後，便可以移動及攻擊，如果能按到特定的指令時，更可以使用出必殺技，例如：同時按L1、R1後再按○掣，這樣便能使出「飛拳」。





還有遊戲總共有60版之多，每版均有不同的任務，由防衛城市到與敵人的巨大機械人戰鬥，多姿多采，絕對於玩者目不暇給。







部份出場人物簡介



王座守

遊戲的主角，是大財團的公子，在生日那天接了一個巨大機械人作為生日禮物後，便成為唯一能拯救世界的人。



警衛隊的柳博士，是位機械人工學的天才，經常會為主角開發新武器。



警衛隊的操作員「美村美幸」，在故事上她是女主角，是主角的好交談對手。



警衛隊的作戰參謀「南優子」，若玩者亂來破壞街上建築物的話，她會大發雷庭的。



王座家的執事，經常在守附近照顧著他，可說是位十分出眾的人物。



守的父親，亦是王座財團的總帥，就是他將警衛隊與巨大機械人送給他的兒子守。



TEXT：KOTARO

《ASSAULT SUITS重裝機兵》系列最新作！

SIMULATION TACTICAL RPG作戰始動！

PS

製造商：	MASIYA		
發售日：	7月29日	價格：	$ 358
容量：	CD-ROM	記憶：	1 BLOCK

S・RPG　MEM　對應ANALOG CONTROLLER(震動)　對應DUAL SHOCK(震動)

CG OPENING MOVIE



橫跨MEGA DRIVE、SUPER FAMICOM和SEGA SATURN多個機種和世代的橫向捲軸ACTION名作《ASSAULT SUITS重裝機兵》，其系列續篇的第四作《ASSAULT SUITS重裝機兵VALKEN 2》，屈指一算遊戲已經公布有年多，但是一直只聞樓梯響而不見其影踪。截至上個月中，經過多番延期之後，製造商MASIYA終於打破沈默，再次發表遊戲的最新資料，其中遊戲類型由最初公布的3D ACTION改成SIMULATION ROLE PLAY GAME，而且CHARACTER DESIGN亦由原來的安彥良和變成現在的衣谷遊，到底突破了以往類型的《～VALKEN 2》會否不再吸引？然而重視豐富故事性的特點又會否繼續保留？一切從未體驗的感覺、角色和魅力，很快就再次展現大家的眼前！

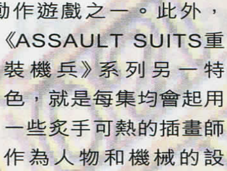




《ASSAULT SUITS重裝機兵》之歷史

要數《ASSAULT SUITS重裝機兵》系列中最大的特色，不得不提，也可以算是遊戲其中真實的世界觀，加上豐富的故事性、靈巧的細緻度，以及各種不同性質的任務，不論在任何機種上也獲得業界和用家一致的好評，成為著名的橫向捲軸機械動作遊戲之一。此外，《ASSAULT SUITS重裝機兵》系列另一特色，就是每集均會起用一些炙手可熱的插畫師作為人物和機械的設計，其中好像SUPER FAMICOM年代的《～VALKEN》中，MASIYA便起用了以繪畫同廠著名S・RPG系列《LANGRISSER》而聞名的漆原智志先生，作為遊戲的人物設計，務求造到每集也具有不同的風格！





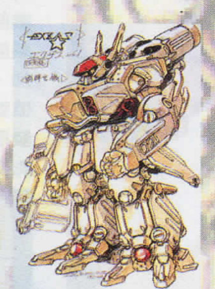
登場機體

條約軍(主役)ASSAULT SUITS

裝甲機械化步兵「ASSAULT SUITS」(重裝機兵)，由於能夠轉換各式各樣的裝備，應付不同的任務和環境，加上可以手持重火力武器，於普通大型機體不能進入的山岳地帶行動，視為現時地上戰鬥



ASX-6 EXZAS α



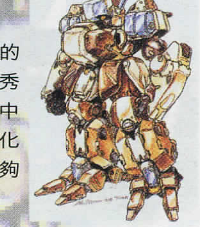
神秘的最新銳機體，是後期主力的ASSAULT SUITS，現正進行高速開發，強化裝甲和機動力大大提昇，其中部份實驗機體備有慣性制御系統(長期在宇宙行動時機體活躍能力自動提昇)，是為《～VALKEN 2》中主人翁的專用機體。

VALKEN



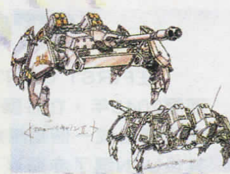
史上首具最實用的ASSAULT SUITS，也是活躍於前大戰中合眾國連合的主力ASSAULT SUITS，現在則為條約軍的主力實戰配備ASSAULT SUITS，可惜，由於在宇宙中能夠發揮的能力有限，因此地位亦為新型的ASSAULT SUITS所取代。

LEYONS



原意為宇宙戰用，VALKEN的後繼機體，是索敵和巡航能力優秀的機體，主要活躍於外惑星空域中維持治安的行動，具有強化SENSOR和電子機器，同時亦能夠使用強力MISSILE作為武器。

MANEUVER CANNON II



為支援ASSAULT SUITS而開發的機體，持有大口徑的MANEUVER CANNON(機動砲)，但是由於機身SIZE較大的關係令到行動方面有着一定程度的限制，所以採用四足步行的移動設計，令其比以往的裝甲車輛具有更高機動力。

解放軍(侵略軍)ASSAULT SUITS

DECKLE I



與VALKEN具有相同能力的優秀機動性機體。

DECKLE II

是為DECKLE I機動力大幅提昇後的機體。

By: Agent X · Glen

ヴェクトライダーズシリーズ

いつか、重なりあう未来(あした)へ —BOTTOM TOP—

給一個會重聚的未來



久遠寺白百合

久遠寺重工的千金，是一個性格開朗且自信心強的優待生，不太喜歡打扮，卻很喜歡挑戰難度，所以十分積極參予一些高危險的任務，是SAYURI篇的主角。

集戀愛及育成於一身的科幻冒險遊戲，遊戲是以兩個不同的版本推出，分為「SOU」及「SAYURI」這兩篇推出。在SOU篇的戀愛對象會是遊戲中出現過的女角；反之SAYURI篇的便是男角了，這樣便可以迎合到不同玩者的要求了，至於內容方面除了角色及主要EVENT會不同之外，遊戲系統都是一樣的。

相沢志狼

SOU篇的主角，由於外星人的襲擊，在小時已失去了雙親，之後便是居住於親友的家。是一個外冷內熱的傢伙，責任感極強，對身邊的事都十分留意，很有領導才能。





BACKGROUND

在跟外星人作了「第一次接觸(FIRST CONTACT)」之後，地球開始不斷的研究和開發出對異形用的武器，而當中最強的便是一種名為「BOTTOM TOP」的機動兵器。故事便是以一個立志成為BOTTOM TOP機師的士官候補生而開始，以及圍繞着他發生過的事而展開遊戲的序幕。



STORY

在FIRST CONTACT的12年之後，即西曆2048年，在各國的協議之後，地球上的國家便組成一個國際統一連邦，名為UFN。其後UFN選了赤道以下其中一個島嶼，在那兒興建了一所BOTTOM TOP機師的訓練學校，這是連邦士官學校(UNIT)。



SYSTEM



遊戲的時間單位是以星期計的，每星期只可以落一個ORDER。到了星期六便可以跟其他的角色約會，在4月~12月這8個月時間內，玩者要盡量將自己的能力值提高，同時也要利用節日的EVENT來增加各人對你的好感度，以達成最完美的ENDING為遊戲的目標。





THREE IN ONE



要開動BOTTOM TOP最少要有3名機師，所以在遊戲中玩者也要找出3個人為一組，對他們作出種種的訓練，以提高他們的相性度，使在戰鬥中能發揮最大的。

會因為實習或戰鬥之中，另兩名合作機師對玩者的好感度會慢慢地增加，而且這項數值對遊戲的故事發展有着很大的影響。

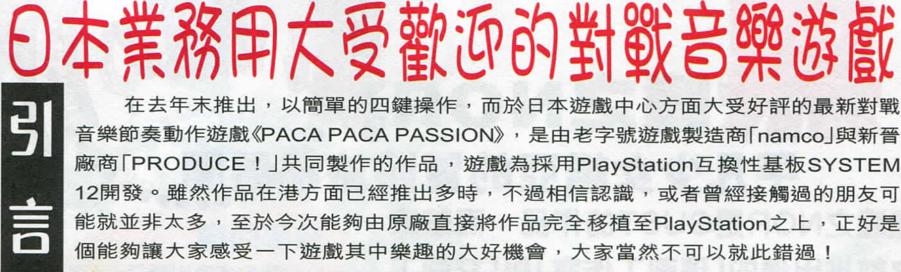






PS
製造商：SME　容量：CD ROM
發售日：預定99年7月
售價：價格未定
SLG/1P/MEM

TEXT：KOTARO



日本業務用大受歡迎的對戰音樂遊戲

引言

在去年末推出，以簡單的四鍵操作，而於日本遊戲中心方面大受好評的最新對戰音樂節奏動作遊戲《PACA PACA PASSION》，是由老字號遊戲製造商「namco」與新晉廠商「PRODUCE！」共同製作的作品，遊戲為採用PlayStation互換性基板SYSTEM 12開發。雖然作品在港方面已經推出多時，不過相信認識，或者曾經接觸過的朋友可能就並非太多，至於今次能夠由原廠直接將作品完全移植至PlayStation之上，正好是個能夠讓大家感受一下遊戲其中樂趣的大好機會，大家當然不可以就此錯過！







PS
製造商：PRODUCE！
發售日：6月24日　價格：$ 358
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT (RHYTHM ACTION)　2P　MEM



別具一格的音樂節拍！



要數《PACA PACA PASSION》中最特別的地方，不得不提，當然就是比普通以音樂遊戲為主題作品，更加注重演奏音樂的類型和路線，其中包括SYNTHESIZER(電子音樂合成器)、GUITAR(結他)、DRUM(鼓)，以及BASS和PIANO(鋼琴)等多種樂器，加上四名不同演出風格的角色，令到難度方面亦會隨着每首歌曲而有所改變，內容也絕非似一般作品那麼單調。

標榜簡單操作，真正考驗音樂節奏的對戰動作遊戲！



說到《PACA PACA PASSION》的玩法，相信還要比KONAMI的著名音樂節奏動作遊戲《Beatmania》系列更為簡單，其中只要依照畫面中，由上移下的白線，當其經過紅、黃、藍、綠四種色線時，玩者就要依照按回相同顏色的掣。假若輸入錯誤，玩者所處的舞台就會上昇一格，當舞台超越指定的「KEEP OUT」線時便算輸。相反，輸入的指令正確無誤，玩者就可以將自己舞台的格數轉嫁至對手身上，增加其難度。



比業務用版本更豐富的原創模式！



而為了隆重其視，今次製造商「PRODUCE！」除了將作品完全移植之外，更寓意創造，加入各項充實的原創模式，無論是接觸過，或是未接觸過的玩者，也能享受到遊戲的樂趣。其中為了令初學者更容易適應遊戲的玩法，他們特地加入「BUTTON SELECT」的設計，讓玩者自由去選擇以兩個或四個掣進行遊戲。此外，也會推出遊戲專用的四掣CONTROLLER，令業務用版本的感受也能完全移植返回家中。





至於模式方面，遊戲不單止會有以業務用版本為依歸的「ARCADE MODE」，而且更會有能供二人同時對戰的「2 PLAYERS MODE」、ARRANGE業務用版本後再加入數首新歌曲的「ORIGINAL MODE」和可讓玩者練習的「TRAINING」等，加上其他隱藏要素和神秘模式，所以內容絕對會比原版更為豐富。



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

TEXT：小璘

黑瞳之NOR

平凡少女諾亞的冒險旅程展開

PS
製造商：Gust
售價：5800日圓　發售日：預定6月24日發售
容量：CD-ROM　記憶：1-3 BLOCK
RPG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK

黑瞳之NOR是GUST的作品，而該廠之前推出過的「瑪莉工作室」與「艾莉工作室」均大受歡迎。此作的遊戲玩法與上述2套作品有少許類似，主要是接受一些委託工作，從工作中令主角成長。



故事內容

我的名字叫諾亞（ノア），是一個普通平凡的女孩子。有一天，當我與青梅竹馬的朋友迪斯提（ディスティーン）一起出外遊玩的時候，奇怪的事情就發生了……我們受到魔神的襲擊，迪斯提更被石化了！幸好讓我知道了令他恢復原狀的方法，雖然現在只剩下我一個人，但我一定要堅強一點，為了救回迪斯提，我要將魔神打倒！你要等我，迪斯提！

我那麼軟弱，怎樣才能打倒魔神呢？

為了可以令自己更強，我一定要做些工作來鍛鍊自己。可是，究竟有什麼工作是適合我的呢？

諾亞(ノア)

本篇故事的女主角，天真無邪但也有固執的一面的可愛少女，為了被石化了的朋友迪斯提而展開了冒險旅程。

多多(ドド)



懂得飛的松鼠，曾在森林中遭魔獸襲擊時得到諾亞所救，是諾亞的同伴。

諾亞，不如由我多多替你找找吧！呀，有了有了！

1 送貨委託

這份工作很適合你呢，諾亞！現在你什麼經驗也沒有，而這份工作只是替人送貨到目的地，很簡單而且又沒有太大危險性，只不過是偶然會遇到魔獸，我想諾亞你也應付得來吧。

■ 送貨委託

2 保鑣委託

咦？！這份工作也不錯喔！是當個保鑣，負責護送客人到指定地方。如果是順路的話，還可以再接受送貨的委託呢！



■ 保鑣委託

4 約翰(ジャン)與美莉(ミレーヌ)的委託

在一所大屋裏，有一位約翰先生，聽說他會以高價收購珍貴寶物（レアアイテム）的，另外他的太太美莉則經常需要人替她買東西的，看來你也能在這裏找到一點工作呢！





■ 約翰與美莉的委託

3 魔物退治委託

唔……這份工作的酬金是最多的呢！因為要協助村民打退於村內外出現的魔獸。可是每次也需時3—5日，那你在接受這件委託時，一定要留意送貨和送人的期限了。

■ 魔物退治委託



呃，好像沒有其他適合你的工作了……咦，咦，咦！還有一份呢！

人物介紹

除了諾亞和多多外，尚有大約有50位角色在遊戲中出現，以下就是部份主要角色。

迪斯提(ディスティーン)

充滿正義感的少年，是諾亞的青梅竹馬好友，與諾亞出外遊玩時被魔神石化，性格率直。

約翰(ジャン)

是一位地位相當高的貴族，喜歡收購魔法物品，諾亞可到他的家接受他的委託。

美莉(ミレーヌ)

她是約翰的妻子，女兒沙莉愛娜是一位魔術師，喜歡收集珍貴的飾物，諾亞可同樣到約翰家接受她的委託。

巴朗(バロン)



他是諾亞的爸爸，自稱為博物學者，以父母的遺產過活。

妮露(ニル)



監視魔神的大地女神，諾亞的魔法就是她賜予的。

PURUMUI PURUMUI



By: Agent X

PS	
製造商：カルチュア·パブリッシャーズ	
發售日：99年7月發售預定	售價：3000日圓
記憶：未定	容量：CD-ROM
ARPG/MEM/Dual Shock對應/PocketStation對應	

一個與糖果和麵包有關的冒險旅程……

一位從天空上降下的失憶少女，與一位吃了糖果後會變身成不可思議生物的少年，組成了一個非常有趣的RPG遊戲－《PURUMUI PURUMUI》。另外，製造商為了吸引顧客，更特別將遊戲的售價亦由5800日圓下降至3000日圓。或許你會問：是不是遊戲本身的吸引力不足，才會以減價作為號召呢？想知的話，就讓筆者為大家介紹有關遊戲的內容後，才作出評論吧！！

黑女神之降臨

在女神祭前夕，梅爾(ムイ)的妹妹寶利(ポプリ)被黑女神捉去。於是，梅爾(ムイ)便和一位失去了記憶的少女圓(マドカ)，進入危機四伏的迷宮之中，並展開了一段冒險之旅……

雖然在旅途中遇到不少實力非凡的敵人，不過好在梅爾擁有變身的能力，並且以變身後的強大力量來協助寶利去抵擋敵人的攻擊。究竟他們能否找到黑女神的藏身之處？又能否將寶利成功地從黑女神手中救出來呢？



■危機四伏的迷宮。



■敵BOSS出場！！

變身？合體！！

在冒險的旅途中，圓及梅爾均會得到一些糖果及徽章。事實上，這些糖果及徽章就是梅爾變身時所必需的ITEMS！梅爾會利用糖果及徽章所發出的"徽章力量"(パワー·メダル)變身成不同的形態，當中更可與少女圓合體，令圓成為一位擁有魔法及強大戰鬥力的少女。

在遊戲中，當玩者使用"徽章力量"進行變身時，主角便會出現一段短暫的無敵時間，故此利用變身來逃避敵人致命攻擊，是戰鬥中的技巧之一。此外，當主角在變身後，便會消費一定的STAR POINT(スターポイント)。若STAR POINT到達0時，變身便會自動解除。因此只要玩者能夠收集多些STAR POINT的話，便可以增加變身後的維持時間。



■變身後，通常技的威力會大增。

梅爾與圓合體後的三種形態



■變身後更可作出飛道具攻擊。

製作變身糖果？！

所謂「一分耕耘，一分收獲」，為了令梅爾可於戰鬥時進行變身，因此圓便需要為梅爾製作一些糖果，以備不時之需。他們便於途中所遇見的村莊中，找尋製作糖果的材料。可是，由於圓失去記憶的關係，竟然忘記了製作糖果的方法。看來，今次便需要依靠玩者的料理才能，試試能否製作出一款名為"傳說之利比"(傳説のレシピ)的糖果！



■不同的材料，會造出不同的料理來。



■為找尋材料，而到達不同的地方。

PocketStation之料理－「PocketKitchen」

由於《PURUMUI PURUMUI》將會對應PocketStation，故此玩者便可以於PocketStation中製作美味的糖果。在這個稱之為「PocketKitchen」的Mini Games中，將提供二十多款不同的料理予玩者製作。當然，遊戲的結果對遊戲的進度造成一定的影響，總之大家就為製作出美味的料理而努力吧！



■製作好料理後，會由梅爾試食。



*圖片屬開發中畫面

TEXT：小璘

COTTON ORIGINAL

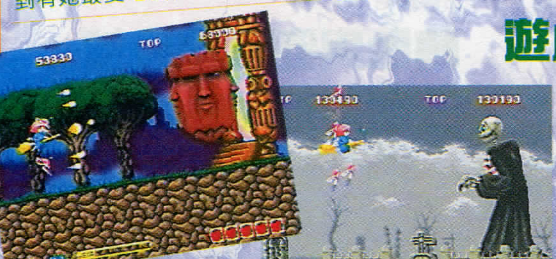
喜歡吃MILLOW的COTTON參上！

PS
製造商：SUCCESS
售價：4800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
STG／1人／MEM／對應DUAL SHOCK／行貨

大受歡迎的橫向射擊遊戲《COTTON》系列曾在不同機種推出過，這次將是第一次移植到PlayStation上。

「求求你幫助我們吧！不然，我們的世界便落入黑暗魔王之手了…」

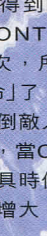
有一天，黑暗之波動突然的出現，令光之三稜鏡出現混亂，世界上的光都開始被吸去。就是這樣，人們便每天也過着黑夜和惶恐不安的生活。為了打敗魔王，令世界重現光明，妖精SILK便找貪吃的魔法使COTTON協助。「只要打敗魔王，就可以得到『WILLOW』了！」COTTON一聽到有她最愛吃的「WILLOW」便雙眼發光，二話不說的立刻應承SILK委託，向着「次元之扉」出發了。



■ 首幾版的BOSS

遊戲玩法

整個遊戲共7版，每版的最後也要將BOSS打倒才能過版，而且會有一個TEA TIME，那時大量印有「壽」字的茶杯便會從天而降，COTTON可接收它們來得到BONUS分。由於CONTINUE的次數只有8次，所以玩者要「珍惜生命」了。另外，在遊戲中擊倒敵人後就會有道具出現，當COTTON取得這些道具時便可令自己的攻擊力增大。





■ 只要提起「WILLOW」，COTTON便雙眼發光了。



畫面說明

1 分數
2 最高分數紀錄
3 COTTON（玩者）
4 經驗值能力柱
5 射擊LEVEL
6 隻數
7 紅或藍魔法儲存量，最多可存6個



■ COTTON正享受她的下午茶！

1・2・3・4・5・6・7・777
フフフフフフフフ・・・・・コットン
6色の[WILLOW]を よく集めましたね！
でも 私がいるかぎり 妖精界には行かせませんよ
ここで[WILLOW]といっしょに食べてさしあげましょう!!

■ COTTON能否令世界回復光明呢？

人物簡介

COTTON

是個十分任性和貪吃的魔法使，她可以吃WILLOW而做任何事。

SILK

請求COTTON打敗魔王的妖精，為人做事認真，但有點輕浮。

操作方法

方向鍵	OPTION選擇和COTTON的移動。
○鍵	決定
×鍵	放炸彈
□ 鍵	射擊
START鍵	暫停
同按×鍵和□鍵一段時間才放開	使用OPTION MAGIC
按□鍵一段時間才放開	使用魔法

VELVET

她是守護光之三稜鏡的妖精之國FILAMENT女王。

魔法種類

魔法種類分紅魔法和藍魔法，使用後可令COTTON有短時間的防禦力和攻擊力增強。

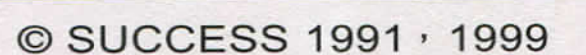
紅魔法	
火龍	短暫增強攻擊威力
OPTION火龍	攻擊會自動導向敵人
藍魔法	
雷電	能夠增強較長時間的攻擊威力
防護網	能防禦敵人的攻擊



道具種類



BOMB ITEM	炸彈的威力增大
CRYSTAL	共分黃、紅、藍3色，各種顏色均有不同功能。CRYSTAL的基本色是黃，只要COTTON向它作射擊便會變色。
黃色CRYSTAL	COTTON的經驗值增加，當增加到一定數量時，射擊的威力便會加強
紅色CRYSTAL	可使用紅魔法一次
藍色CRYSTAL	可使用藍魔法一次



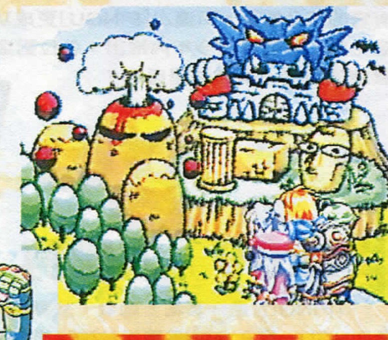
TEXT：歐陽明

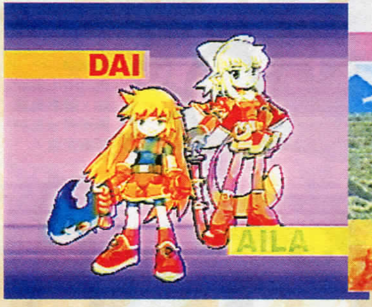
DRAGON MONEY



有RPG成份的大富翁

《DRAGON MONEY》是一隻桌上遊戲，玩法方面有點像大富翁，而且有加插RPG成份，有六個角色以供玩者選擇，在遊戲途中會遇到同伴，並且會加入隊伍，不同的同伴都有不同的技能，例如有些會替角色補充能源、有些會幫助角色戰鬥、有些在平時移動中輔助主角，更有些會替玩者偷取其他角色的金錢和股票，目標是要成為遊戲中的首富和擊倒惡龍。







系統介紹

遊戲主要要注意戰鬥、結友、職業和投資四部份，版圖方面供有草原、森林、火山、遺跡和龍之魔城五個版圖，每個版圖也有一隻龍的頭目，擊倒頭目後便能過版，另外當玩者不幸踏進有HELL的方格時，便會掉進地獄的版圖，在地獄內有很多LOSE的方格，所以很容易會被扣除能力值及金錢，只有到WARP的方塊時，才可脫離地獄返回正常的版圖。











地圖分析

GET：可取得金錢或提升能力值
LOST：會被扣除金錢或能力值
CHECK：提升職業的等級及得到職業的薪金
INN：酒店附1000元後可回復體力
BANK：在銀行內可購入股票
SHOP：在雜貨店內可購買道具
TEMPLE：經過寺院時要布施，停在寺院時可取得累積的金錢
GUILD：可購入股票及提升職業的等級
CHAPEL：可轉換職業
ITEM：可得到寶物
DEVIL：可奪取對方的金錢或能力或朋友
CURE：立即完全回復體力
EVENT：選擇命運之卡後會有事件發生
FRIEND：在這裏便會認識及得到同伴
BATTLE：會遇到敵人並且戰鬥
HELL：立即會跌進地獄的地圖
WARP：離開地獄的地圖回到正常地圖

戰鬥

戰鬥時是以骰的點數來決定攻擊力，一個回合決勝負，點數越高攻擊次數便越多，如果不能夠即時擊倒敵人便會被敵人攻擊，擊倒敵人後便會提升能力值及得到金錢。



結友

玩者只要到FRIEND的方塊上，便會結識到新的朋友和令他們加入隊伍，除了在FRIEND的方塊上可結識到朋友外，平時在版圖上也會遇到同伴和使他們加入。



職業

共有戰士、僧侶、詩人、魔導師、盜賊和商人六種，不同的職業所能取得的金錢會有所不同，戰鬥時也會因應不同的職業而有不同攻擊效果，每種職業到了等級五便能MASTER。



投資

在BANK或GUILD的方塊上便能買股票投資，玩者可自由選擇買角色的股票，股票越多人購入，價錢便會越高，所以玩者便要看準人物來投資了。



TEXT：小璘

fun！fun！Pingu ～歡迎！往南極～

PS	
製造商：SME	
售價：未定	發售日：年中發售預定
容量：CD-ROM	記憶：未定
AVG／1人／MEM	

「PINGU」遊戲登場

「PINGU」是在日本和香港也很受歡迎的人物，到處也能見到有它的商品售賣。而這次「PINGU」更成功登陸PlayStation成為遊戲主角，並預計於今年內推出。各位對這隻可愛的企鵝PINGU有興趣的朋友，請萬勿錯過啊！





go！go！企鵝！奇怪事件齊尋覓！

「PINGU」大變身

「PINGU」是一套粘土動畫，故事是圍繞着PINGU一家。自86年電視放映以來深受各界人士歡迎。遊戲化後，PINGU一家將由粘土轉成為多邊形形式登場，令這一班角色發揮出另一種魅力。而當中的角色，除了原有的PINGU一家和朋友ROBBY外，亦加插了新角色，讓PINGU一家更熱鬧！

「PINGU」的故事

很久很久的現在（笑），在距離我們非常遙遠的南極，住了一隻十分頑皮的企鵝，他叫做「PINGU」。他十分活潑好動，喜歡到處游盪，對任何事也感到好奇。當他遇到奇怪的事情時，頭上便會出現「？」，並且會四周搜查一番。

這是一隻AVG遊戲，每一個STAGE則代表電視上的每一話。玩者就要在遊戲中扮演這隻小企鵝，控制他逛逛街和跟朋友聊聊天，透過四處的調查，完成一天的特別事件來過版。

「PINGU」的快樂一家



PINGU
住在南極的企鵝，擁有很愛護他的父母、可愛的妹妹和女朋友PINGI。

爸爸和媽媽
爸爸是一位郵差，常常也會幫助PINGU。媽媽雖然有時很嚴厲，但實際上是很溫柔的。

ROBBY
牠是PINGU的好朋友，喜歡釣魚、玩球和發明新遊戲。

PINGA
是PINGU的妹妹，很喜歡跟隨哥哥遊玩的早熟女孩。



■解決了PINGU的問題後，便會發生特別事件。

■這就是遊戲中的新角色POPOFF叔叔了。



■遇到奇怪的事時，PINGU的頭便會「彈」出問號。



■PINGU的好朋友ROBBY約他一起去釣魚的邀請信。

*圖片為開發中畫面

たまごDEパズル 蛋仔砌圖

PS	
製造商：SCE	售價：4800日圓
發售日：99年5月20日	
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PUZ／2人／MEM／對應DUAL SHOCK	

TEXT：砌磚者福田

哈米與同伴們再度登陸PlayStation

遊戲模式

本作的系統非常簡單，因此模式亦相對地比較少，玩者可選擇重視劇情以哈米為主角的故事模式、供兩名玩者比試的2P對戰模式、訓練用的1P練習模式和自由選取其中一人來玩的1P選擇模式，此外玩者還可設定旁述員到底是誰。



■角色選擇畫面



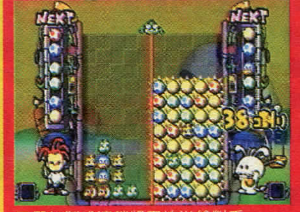
■可設定旁白評述員

紅頭髮的哈米是甚麼人呢？

如果對PlayStation早期遊戲相當熟悉的玩家，就有可能會知道《蛋仔砌圖》的主人翁——紅色頭髮的哈米其實是來自一隻橫向動作遊戲《HERMIE HOPPERHEAD》的，經過三年多光景這班角色走進了墜落方塊的世界裏，不知道你們還記得他嗎？

憑境界線決定勝負

在《蛋仔砌圖》裏，「境界線」之定義是分割玩者雙方位置的中線，遊戲開始時境界線是位於版圖中央的，但假如任何一方能夠製成特定連鎖，那麼境界線便會傾往對手那一邊去，簡言之可活動空間會被縮窄了不少，頓時陷入不利環境裏面。





■假如製成連鎖將蛋塊送給對手



■便可把境界線推向另一邊去

一口氣製造大型連鎖

出現在本作的方塊合共有3種，分別是破殼而出的雞頭方塊、尚未孵化的蛋形方塊與及需要靠連鎖來變成蛋方塊的石頭方塊，留意只有在雞頭方塊之狀態才能被消去，另外每名角色均設有必殺技如企鵝的冰凍光線等。



■雖然將近輸掉，但只要能破壞蛋殼⋯



■就能立即製造3連鎖反敗為勝

*以上畫面均為開發中版本

TEXT：赤目黑龍



打麻雀吧！

PS 製造商：KONAMI
發售日期：4月28日 售價：3800日圓
記憶：1 BLOCK
TAB/ KONAMI/ 對應ANALOG手掣(震動)

令人懷念的人物

這遊戲的人物一看下去便會覺得非常的「熟口熟面」，因為這是由專門繪畫麻雀漫的漫畫家「片山さまゆき」所設計的人物，而之前大家可能已經看過有關這漫畫家的作品了。

除了遊戲之中的人物是大家熟悉之外，遊戲亦是採用「4人打」的方式來進行，所以玩的時候更加有親切感，事關如果又是「2人打」的話，便真是不切實際，反而，現時越來越多的同類遊戲已經採用「4人打」的遊戲方式，這樣便會令遊戲更有真實感。

在《打麻雀吧！》這遊戲之中，所有的事也是在一個名為「どら道樂」，而在這裏共有4個不同的遊戲模式，不過，只有3個是真正的「打牌」模式，那麼，最後一個會是甚麼模式呢？





大家識打麻雀嗎？



如果大家説對日本的麻雀打法不是太悉，又或者是對麻雀這種遊戲不是太過「精」的話，便要先進入「バビィの部屋」，在這裏大家可以接受到不同的訓練，例如是記憶力的訓練、食糊的訓練，而且大家更可以將一些在麻雀上的難題用來考考電腦，真是可以和電腦互相交流一番呢！



3種不同的對戰模式

在遊戲之中的3個基本對戰模式分別是「フリー對戰」、「かっぱぎ王座」和「道樂王リッグ戰」。最初的「フリー對戰」是自由對戰模式，玩者可以在12名對手之中選出3人和玩者雀戰；而「かっぱぎ王座」則是一個比較短的盃賽式雀戰，參賽者共有12人，分3組行雀戰，每次對戰兩個半荘，而在第一次對戰之後，便選出8最高分的進入最後決戰，而最後4強則會以4回半荘決勝負；最後的「道樂王リッグ戰」則是24場半荘雀戰的長期戰，前5日會以每日半荘來決戰，而後節替之中便會以共20回半荘作決戰，成功的話便可以得到「道樂王」的挑戰權，與已經出現的3名「道樂王」挑戰者決勝負。

若然大家玩得不耐煩的話，大可以中途退出，實行來一個「翻枱」……



TEXT：赤目黑龍

千篇一律的麻雀遊戲
邏輯麻雀 創龍三人打

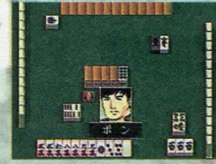
日本推出的麻雀遊戲大都是一模一樣的作品，這《邏輯麻雀 創龍三人打》亦是一樣，不論是遊戲玩法和遊戲模式也是和其他同類遊戲完全一樣的，難怪這類遊戲在銷路上如此不濟。

PS 製造商：日本一SOFTWARE
發售日期：發售中(5月4日)
售價：5800日圓 記憶：2 BLOCKS
TAB/ MEM

自由對局模式



所有同類遊戲之中也會出現的模式，玩者可以在這個模式之中自由挑選喜歡的人物對戰，而在這《邏輯麻雀 創龍三人打》之中，玩者便可以使用自己製作出來的人物參戰，方法是在選擇人物之時，將浮標移到「ORIGINAL」的位置，之後，大家便可以喚出之前在「雀士育成」之中所設計出來的雀士，記着，第一個被選擇的人便是玩者自己，如果選錯了便有可能要和自己設計的人物對戰了。





故事模式

在《邏輯麻雀 創龍三人打》之中，除了一般的「自由對局」模式之外，亦有一個「故事模式」（ストーリー），這其實也是一個巧立名目的麻雀模式，因為這裏雖然有一個故事，不過，串連故事的不是甚麼，而是麻雀的對局，所以，在遊戲之中的目的其實也不在於在每局麻雀之中勝出，而且要藉着玩麻雀而完成整個故事。



而在「故事模式」之中出現的人物，便是在遊戲OPENING之中出現的那些人，為了要瞭解每個人物的特性，大家最好還是多看幾次OPENING，先記熟所有人物的打牌特性之後才玩，這樣勝算便會大增。



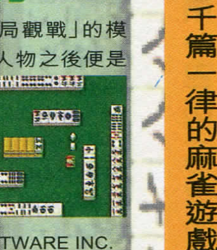
自我育成人物

在之前的「自由對局」模式之中，已經說過大家可以使用自己製作的人物出來遊玩，而在最後的「雀士作成」模式之中，便是一個讓玩者自己製作人物的模式。在這裏，玩者首先是要為人物選擇面貌，除此之外，更可以為人物編寫勝出及失敗時的對白，真是相當有趣，而且玩者更可以製作於一名的雀士！

除了外貌之外，玩者亦可以為人物設計其打牌時獨有的「牌風」，可惜的是調校的實在太少了，有一點兒嬉。

有得睇‧冇得打

在遊戲之中，有一個「對局觀戰」的模式，真是非常可笑，自己選擇人物之後便是「看」，如果有心讓玩者學習的話，又不應該將打牌的速度調到這麼高，真不知這個模式是用來朝甚麼的。



TEXT：小璘

ARK OF TIME

記者都變探險家？

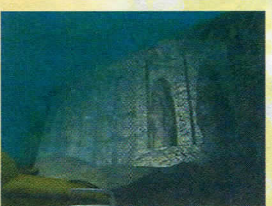



■考古研究團的團員

故事簡介

在1997年的7月，有一隊4人的考古研究團準備在大西洋研究，他們乘坐潛水艇潛入大西洋的深海進行考古工作。可是不幸地潛水艇因所有機器失靈而沉在海底中並與外間失去聯繫，他們用盡辦法去修理機器；就在此時他們的潛水艇原來就停泊在古代的文明古國——亞特蘭提斯前，究竟他們會否就這樣便埋藏於大西洋的海底中呢……

幾天後，位於倫敦的一所新聞報館內，有一位編輯認為這是一件重要的新聞而對此事十分關心，所以便委派了他的屬下RICHARD KENDALL——一位非常喜歡觀看足球的記者，尋找其中一名失蹤了的潛水考古研究團成員COLDWELL教授。不過其實RICHARD也不太願意接受此份工作的，可是在編輯的威逼下只有照做了，於是他便展開了冒險之旅。不知他在尋找COLDWELL教授的同時又會發現到什麼呢？


■海底中的亞特蘭提斯


■除了亞特蘭提斯外，還會找到什麼遺跡呢？

遊戲玩法

玩者以記者RICHARD KENDALL的身份到RUM CAY島尋找那位失蹤潛水考古研究團成員COLDWELL教授。他會在島上的博物館、海灘、碼頭和廣場等地方，透過調查畫面上的建築物和物件來獲取情報，當他取得情報後，便可回報館向他的編輯報告。


■在海灘的房屋中可找到不少道具

道具使用方法

玩者會在遊戲中需要使用特定道具來換取得情報，現介紹一些在遊戲初段時能拾到的道具和使用方法。

墨西哥錢幣

在海灘的房屋中找到，可於博物館門外的水龍頭上使用令水管能輸水。

畫家的水杯

在廣場中與畫家交談時得到的，可在博物館門外利用已能輸水的水管替畫家換水，注意要使用這水杯2次才能將污水轉為清水。

（註：以上只是出現於遊戲中的一小部份道具，至於其他的道具與用法就有待各位玩者自己去發掘了。）


■從畫家手中得到水杯

操作方法

方向鍵	指標的移動
○鍵	決定或使用道具
×鍵	說明道具

RUSH DOWN

TEXT：小璘

一個遊戲可滿足你3個願望！

PS
製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SPT／1-2人／MEM／對應DUAL SHOCK

前言

RUSH DOWN是一隻運動遊戲，有越野爬山單車、滑雪和獨木舟3種不同比賽，比賽場地共有5處，分別是非洲、歐洲、美國、亞洲和日本。由於此作是以3D畫面進行，所以遊戲將會設有2種視點，令玩者有身置其中的感覺。


■滑雪比賽


■獨木舟比賽


■越野爬山單車比賽

遊戲玩法

遊戲中玩者利用比賽工具在賽道上進行比賽，要注意沿途會有石頭、樹木、建築物等障礙物，玩者需要跳起來回避它們，而走避不及或直衝過去便會使選手跌倒；另外，以山路作比賽的賽道會有懸崖的，若玩者一不小心便很容易跌落山崖了。

此遊戲分ARCADE MODE、CHAMPIONSHIP MODE和MULTIPLAYER MODE，其玩法分別是：ARCADE MODE的玩者只要操縱比賽選手在指定的時間內到達CHECK POINT，並完成整個路線便可過版；CHAMPIONSHIP MODE就是玩者將會與電腦進行3項賽事；而MULTIPLAYER MODE則可和2P比賽。

基本的操作十分簡單，玩者很容易便能上手，筆者建議如玩者不熟悉操作的話，可選擇玩獨木舟比賽，因為它是在3種比賽中較容易控制、最難令選手翻倒、而指定到達CHECK POINT的時間亦比較長。

比賽工具選擇

每項比賽也有4款工具選擇，每款工具除了有不同的外型之外，還有不同的特性；當中有剎掣性能較好的、加速速度較好的、速度較快和3種性能也平均的特性，玩者可按自己的需要來選擇比賽工具。



■比賽工具的選擇

操作方法

方向鍵	控制左右
L1	向左
R1	向右
×鍵	加速
○鍵	減速
□鍵	跳躍
L2／R2	改變視點

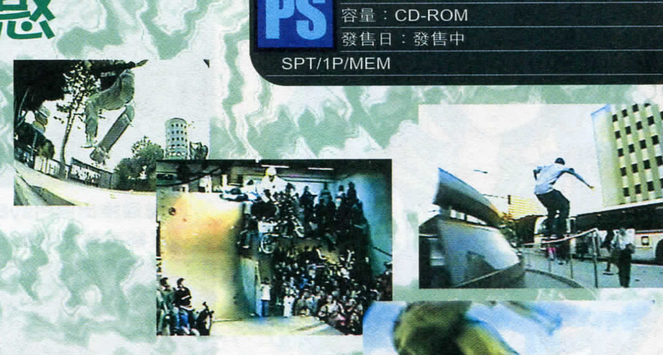
By: 非洲



滾軸的誘惑

PS	
製造商：989 STUDIOS	
容量：CD-ROM	
發售日：發售中	
SPT/1P/MEM	

由ROLLBLADE、爬山單車及滑板這三種街頭表演運動組成的遊戲，遊戲中玩者可以選擇向最高難度的花式挑戰，或是享受一下極速的感覺，不多説了，現在便介紹一下這遊戲吧！



操作方法

方向掣	選擇項目
△	減速
□	跳躍
○	轉急彎
×	加速
L2/R2	攻擊對手
SELECT	改變視點
START	暫停遊戲

玩者在跳起了之後，可以按方向掣配合○來做出花式



遊戲項目

NEW SEASON　參加遊戲中設定了的比賽，玩者在選定了使用的角色及裝備之後，便可以開始比賽，在比賽進行中玩者要做出不同的花式，這樣便可以得到分數，在得到了一定的分數之後，便可以換取到新的裝備，一共有6場比賽。

FREE STYLE　玩者要在限時之內，不斷的做出花式，挑戰最高分數為目標。

TIME TRIAL　TIME ATTACK模式，玩者要在限時之內到達終點，在完成了之後便可以登記玩者的名字。

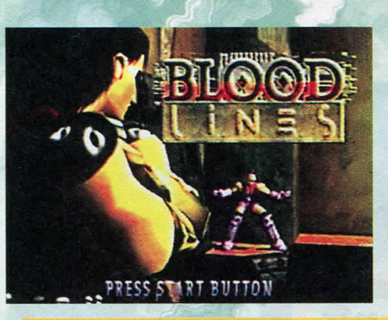
EXHIBITION　玩者可以選擇在多種的比賽中選出一項來玩。

ONE PLAYER MODE
玩法其實是跟SEASON MODE一樣，在得到了ONE PLAYER MODE的冠軍之後，便可以進入Pro am circuit，當中一共會有8場賽事。



隱藏人物

遊戲中是會有隱藏人物，各位可以留意上一期的秘技工場，那兒會有這遊戲的秘技的。



PS	
製造商：RADICAL ENTERTAINMENT	
容量：CD-ROM	
發售日：發售中	
ACT/MPLY/MEM	

ARCADE	一共有10版，在完成了所有戰鬥之後，便會出現角色的ENDING
CHALLENGE	由玩者自己選出對手作對戰
VS BATTLE	二人對戰，可以選擇在不同的場地對戰，以及可設定規則
PARTY MODES	多人對戰模式，最多可以4人同時進行
TUTORIALS	遊戲中的説明課程，會教玩者如何玩這遊戲



操作方法

方向掣	選擇項目
△	特殊能力
□	攻擊(可按着儲勁)
○	使用道具
×	跳躍
L1	回復
R1	改變MARKER的顏色
L2	回中
R2	切換視點

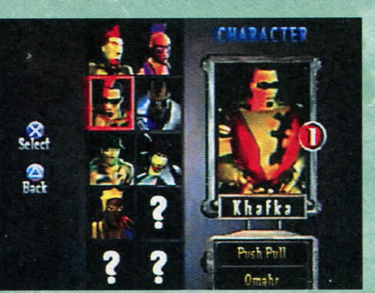
遊戲玩法

這遊戲最重要的便是以最快的時間將版圖上一半以上的MARKER據為己有。首先是要取得第一個MAREKER，而在一開始所有的MARKER都是屬於中性的，在取得之後，玩者的身體便會發光，接下來玩者便要向着其他的MARKER前進，並佔領它們。當玩者取得版圖上一半以上的MARKER後，便可勝出，説到底一定要盡快取得第一個MARKER。

如果是對手先取得MARKER的話，玩者便要將他擊倒，玩者可以利用在版圖上的各種道具來攻擊你的對手，在對手倒地了之後，玩者便可以去取MARKER，不過最好先奪取已被對手得到了的MARKER。







TEXT：AMI
協力：福田、小璘



不知道大家有沒有買第100期紀念號呢？原來那是深田公仔最後一次為大家報道手提機遊戲的情報了，沒辦法啦，公仔她又要拍劇又要歌唱實在太忙了。由今期起便改由我AMI小姐主持，欄名方面亦順應民意變成《POCKET情報所》，希望大家喜歡啦！小妹會努力加把勁的！

HELLO KITTY GAMEBOY COLOR 特別限定版

在上期《口袋「女」的戰爭》裏面，深田公仔已為大家介紹過這部外形精緻的吉蒂貓GBC，小妹對它實在情有獨鍾，雖然早已擁有3部GAMEBOY不過仍忍不住手將佢據為己有，呵呵…最近GBC相繼有不少人氣作品發售，如果你還未買機現在是時候添置一部回家了，不知道這個優惠價格能否令你心動呢？



OTHER LIFE AZURE DREAMS GB

GB／RPG
發售商：KONAMI
發售日：6月10日發售預定
售價：4300日圓
期待度：☆☆☆

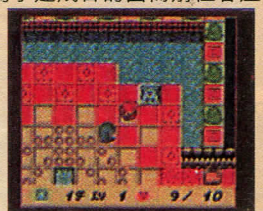


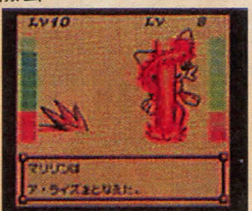
曾經推出過PlayStation版本的《OTHER LIFE AZURE DREAMS》，自從宣布製作GB版後一直都沒有其消息，久等下最終於得到一些新畫面了。系統方面它採用頗接近《不思議迷宮》系列那種自動製成迷宮結構的設定，每名玩者遭遇到的地形都會完全不同，比起傳統RPG更需要臨場應變，另外假如離開迷宮即使等級如何地高也會變回Lv.1，令拼命儲等級打頭目的玩法失效，增添過程中的樂趣。



和原作有點不同，GB版不但增加獨有的原創怪獸，更修訂塔內登場怪物的出現次序，此外亦改善戰鬥場面的處理。故事圍繞主角身處於的世界「莫斯派亞」，在那裏人和魔物共存兼且四面環沙，為了達成目的因而前往各座高塔冒險去。







PITFALL GB

GB／ACT
發售商：PONY CANYON
發售日：5月28日
售價：3980日圓
期待度：☆☆1/2



《PITFALL》這個名稱對較資深的機迷來說一定很熟悉（所以我不懂啊…），原來它就是曾經在APPLE年代相當受歡迎的橫向ACT，及後分別在各機種推出更新版本，在歐美地區很有名氣呢。今集保持以往作風仍屬橫向ACT玩法，主角方面是初代《PITFALL》主角的兒子，由於要拯救女孩因而深入虎穴龍潭，在危機四伏的森林地洞內和敵人周旋，至於過關後沿途獲得的分數則用來回復體力。





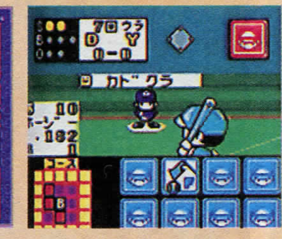
REAL職業棒球 Central League編／Pacific League編

GB／SPT
發售商：NATSUME
發售日：發售中
售價：各3980日圓
期待度：☆☆1/2



很注重育成要素的棒球SLG，玩者無需直接用十字掣來控制球員在球場內走動，不論是投球類型、威力、軌跡以至擊球方式等都是以選項形式來表達，削除反射神經的要求而變得更考戰略與戰術性，適合較喜歡靜態玩法的人。另外，在球場以外玩者亦要妥善管理各球員的能力成長，不但可透過比賽來令表現出眾的選手變得更強，同時亦可藉聘用不同類型教練來針對能力上的強化。

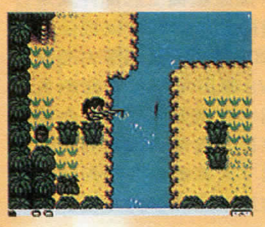




SURVIVAL KIDS ～孤島的冒險者～

GB／RPG
發售商：KONAMI
發售日：6月17日
售價：4300日圓
期待度：☆☆☆☆



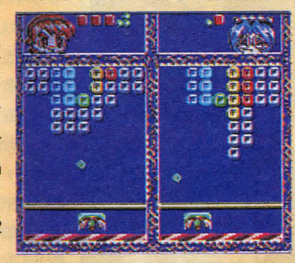


大家有沒有想過假如有一天流落到荒島時會怎樣呢？會努力求存還是就這樣便死去？如果對這問題還未有心理準備去面對的話，不如就玩玩這遊戲《SURVIVAL KIDS ~孤島的冒險者~》吧！玩者將會是一個男孩或女孩(性別由玩者選擇)，有一次與父親乘船旅遊時因遇到災難而獨自漂流到一個什麼也沒有的荒島上，生活上的一切需要如起屋、找食物充飢也要由自己一手包辦，此外隨時要小心有猛獸的襲擊等。你又能否繼續生存；找回父親並離開這個荒島呢？相信各位玩完這遊戲後必能懂得怎樣處理這問題，如閣下真的那麼「幸運」地流落荒島的話，記得要攜帶此GAME啊！

PETIT CARAT

GB／PUZ
發售商：TAITO
發售日：4月23日
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆





GB最近推出了一隻PUZ遊戲《PETIT CARAT》，喜歡玩此類遊戲的朋友又多一項選擇了。玩法是傳統的撞磚形式，當受到對手的攻擊時，己方的石頭就會從上段增加了。遊戲中加插了原創故事，同時配合可愛的角色令遊戲更生動有趣。由於此作曾推出過街機版和PlayStation版，為了使內容更新鮮，所以加入了不少GB版獨有的元素，例如增加了2名隱藏人物等。



WORLD SOCCER GB2

GB／SPT
發售商：KONAMI
發售日：6月24日
售價：4300日圓
期待度：☆☆☆



球季將快結束，各位球迷是否覺得很失落；失去了精神的支柱呢？現在各位球迷可將這失落感寄託在GB上了，因為GB將會於6月24日推出足球遊戲《WORLD SOCCER GB2》。遊戲中的32隊球隊全由世界各地中選出，球員人數眾多，總共會有512人出場，可見制作十分認真，絕不馬虎。而日本球員更使用真實姓名，到時合以見到GB版的中田英壽走動了。(不知見不見到他的樣子呢？)另外遊戲是設有通訊對戰，大家就可以與朋友「踢」過夠本了。



罐頭 MONSTER PARFAIT

GB／SLG
發售商：TAITO
發售日：6月4日
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆1/2



《POCKER MONSTER》大家就有聽過了，但「罐頭MONSTER」又有沒有聽過呢？這個育成SLG《罐頭MONSTER PARFAIT》玩法就是將自己所養的MONSTER通過「進食」、「遊玩」等指令使牠成長，有點像《TAMAGOCHI》的玩法。但遊戲當然不僅是輸入指令那麼簡單吧！玩者的MONSTER亦需要與其他MONSTER作戰令牠變得更強，而戰鬥的形式就是以「寶石戰（GEM BATTLE）」決勝負了。顧名思義，就是利用自己所擁有的寶石向對手作出攻擊或令自己的MONSTER回復體力從而獲得勝利。另外，此作亦加插了新的PUZ遊戲「KURINPA」令遊戲內容更多元化。

It's a WORLD RALLY

GB／RAC
發售商：KONAMI
發售日：5月13日
售價：4300日圓
期待度：☆☆1/2





若喜歡追求刺激，最適合就是當個賽車選手，駕駛着賽車在賽道上飛馳。什麼？沒有車牌？那也不要緊，只要GB便能同樣感受到那飛快的感覺了。此作是賽車遊戲，各位「手持GB」的賽車選手由南美洲的智利，一直向終點南非的喜望峰進發。為了配合遊戲舞台，此作加入了不少當地的風景令畫面更逼真。除此之外，遊戲中亦有沙漠、雪道等，使難度提高。以世界賽車選手為作目標的你便不要錯過了。



ANIMAL BREEDER 3

GB／SLG
發售商：J • WING
發售日：6月3日
售價：4800日圓
期待度：☆☆☆1/2

假如各位認為養虛構出來怪物不夠真實，那不如試試玩《ANIMAL BREEDER 3》啦！這個遊戲已出了第3代，証明有一定的支持者，而今作亦追加了很多新元素，例如在前作所沒有的「鑑定師」，他能將玩者所養的動物之能力作出鑑定，還會頒發「血統証明書」，好像很專業似的，相當有趣。除此之外，共有300種以上的動物登場，種類之繁多不會令人覺得單調。



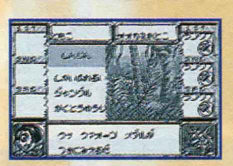
熱點新作

WS/RPG
發售商：IMAGINEER
發售日：發售中
售價：各3980日圓
期待度：☆☆☆1/2

MEDAROT PERFECT EDITION



因為《POCKET MONSTER》的興起遂令培育收集系遊戲大放異彩，其中的表表者當然包括《MEDAROT》在內，它在日本推出初代時已吸引一大班小朋友廢寢忘餐地去玩，這個熱潮相信應該會延續到WS版和GB版的第二代。今次WS版和之前的GB版一樣分別以KABUTO與及KUWAGATA兩個不同版本推出，它們內容大致上相同，分別在於所取得的部件有點分別，換句話說玩者需要不斷和另一個版本的對手作戰以集齊全套240款部件。

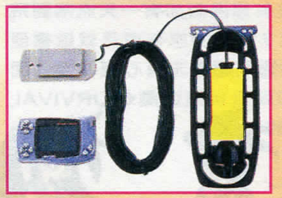


玩法方面，它採用需要裝備頭、左手、右手和足部四種部件的機械人寵物作為戰鬥單位，透過不斷戰鬥來取得對手身上的部件，只要累積足夠經驗就能提升等級，此外更可組成多達3名成員的隊伍和對手作戰，至於故事兩個版本大致上是相同的。

WS/ETC
發售商：BANDAI
發售日：發售中
售價：9800日圓
期待度：☆☆

WONDER SWAN HANDY SONAR

配備在手提遊戲機上的配件真是日新月異，繼模擬釣魚器和摔碟機後現在還有「魚群探知機」，真是佩服生產商的眼光。這部WS專用魚群探知機顧名思義是用來探測水底裏到底有沒有魚群正在游動，原來日本近年釣鱸魚的風氣正盛，不但促成了大量釣魚遊戲外還有其關連配件，結果就連魚群探知機都有人會生產。





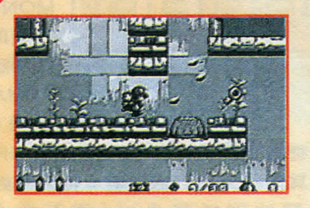
別以為接駁着WS就有如玩具那般不切實際，它的實用性絕對不比市販產品遜色，這件由HONDEX製造的聲納探測部件周波數達200kHz，超音波發射角度與及最高測量水深分別為20度和7米，把它連同WS主機一起計算亦只需14600日圓，比起專用探知機便宜了2/3的價格，對釣魚有興趣的朋友可作考慮。

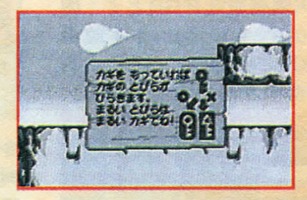
WS/ACT
發售商：NAMCO
發售日：5月20日
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆1/2

風之古洛羅亞 Moonlight Museum











NAMCO的精彩橫向ACT《風之古洛羅亞》自推出PlayStation版之後一直未聞其續篇的製作情報，假如你覺得它是上佳之作那麼這次WS版就絕對不容錯過了，因為它保留有原版重視畫面表達的優點，就算無法重造原本的立體效果亦相當出色。

在今集《Moonlight Museum》裏，古洛羅亞為解開不可思議美術館內的複雜奇怪事件，因而需要在每個版面中找尋3塊月之碎片，同時遊戲除要求玩者的動作性外也牽涉不少解謎要素，比起舊作更為有趣，此外還可自由設定以橫向或縱向畫面來操作，給予玩者有更大的自由度。

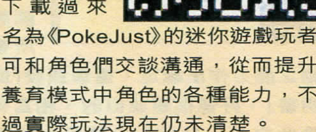
PocketStation
發售商：CAPCOM
發售日：6月24日
售價：358港元（行貨）
期待度：☆☆☆

私立JUSTICE學園 熱血青春日記2





熱血校園格鬥遊戲續篇《私立JUSTICE學園熱血青春日記2》很快便會推出，充滿育成成份的它當然能夠對應POS啦，從遊戲碟下載過來名為《PokeJust》的迷你遊戲玩者可和角色們交談溝通，從而提升養育模式中角色的各種能力，不過實際玩法現在仍未清楚。



PocketStation
發售商：PONY CANYON
發售日：6月24日
售價：5800日圓
期待度：☆☆☆

BURGER BURGER 2



以自行創造漢堡包款式作為主題的模擬遊戲，玩者為了找尋各種美味食物材料而費盡心神，到底哪個國家的牛肉較適合用來做漢堡包？用甚麼配料才能令肉味更顯現出來？漢堡包、薯條、腸仔與汽水的組合是否最能賣錢？這些都是身為經營者的你需要考慮的。



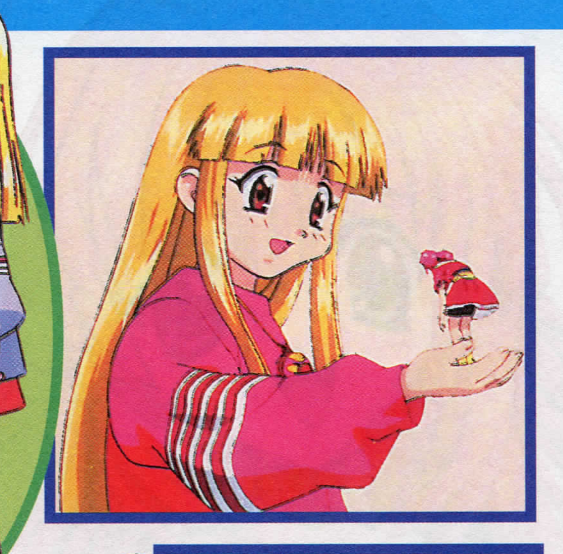



GP樂園

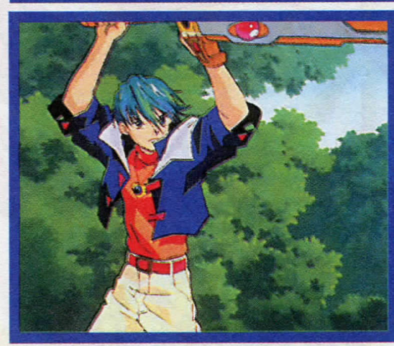
99'夏季東映動畫祭

帶來全新面孔・令人耳目一新

TEXT：天下一之無責任男









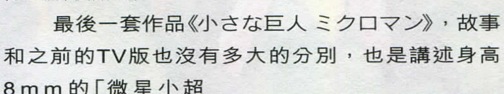


一直以來，東映季節性的「動畫祭」也會以一些賣座的動畫作品作為號召，不過，這個夏季的「99'夏季東映動畫祭」的戲碼好像有點兒失色，因為3套作品皆是推出不久，而且不是太賣座的作品，莫非東映已經是「窮途末路」？！

這次在「99'夏季東映動畫祭」之中上映的3套作品分別是《ビーストウォイズメタルス》(特種變形戰士)、《小さな巨人 ミクロマン》(微星小超人)和《スーパードール・リカちゃん》，這3套作品之中，以《ビーストウォイズメタルス》在日本的受歡迎程度最高，不過，TV版的《スーパードール・リカちゃん》亦開始漸受注目。

而這次的「99'夏季東映動畫祭」的重頭故事便是《スーパードール・リカちゃん》，故事講述香山リカ本來是和朋友們在過着非常愉快的暑假，可惜，リカ的朋友一個一個的失去縱影，原來這次的事又是惡魔デヴォール所做的好事，他從冰中呼喚出魔女ダナ，而ダナ維持生命的方法便是吸取小孩的生命能源，而他們的最終目的便是要侵佔ドールランド……

至於《ビーストウォイズメタルス》的故事內容大概是講述由柯柏文所率領的博派一直以來也和麥加登所率領的狂派進行戰鬥，而故事的開始(TV版)便是他們來到太古時代的地球，將自己的身體變成這時代的生物開始……而在這電影版之中麥加登回到更早期的地球，希望在這裏可以實現他的野心，而麥加登為了要阻止他，於是嘗試和傳說的戰士柯柏文結合，結果，柯柏文得到了新的力量，變身成為可以作4段變形的「超級柯柏文」………



最後一套作品《小さな巨人 ミクロマン》，故事和之前的TV版也沒有多大的分別，也是講述身高8mm的「微星小超人」怎樣對抗敵人「艾古羅亞」的侵略野心，而今次他們的敵人便是「艾古羅亞」之中最強的戰士——戈魯干！



侍魂2 阿修羅斬魔傳

最新人物曝光

早前已經為大家報道過有關新OVA《侍魂2 阿修羅斬魔傳》的情報，當然，那時候所公布的人物便只有「色」和「奈戶流留」，現在，又有新的消息了，因為在《侍魂》之中又怎會只有以上二人呢！而這次公布的新人物之中，包括了遊戲故事之中的主角「霸王丸」、奈戶流留的妹妹「莉舞流留」，以及英俊不凡的「加魯福特」，由於負責人物設計的是七瀨葵，所以基本上是沒有多大問題的，然而，霸王丸的設計便好像有點兒問題了，看他那「披頭散髮」的樣子，真是有點古怪。

OVA《侍魂2 阿修羅斬魔傳》的LD和VCR將會在6月25日由ENIX推出，售價為6800日圓，約570港幣，大家可要留意何時到港啊！



◆加魯福特 ◆莉舞流留 ◆霸王丸



《TURN A GUNDAM》

是否如傳言中的差？

在未放映之前，大家也對《TURN A GUNDAM》這套作品不存厚望，不過，當播映了第1話之後，大家在看過「VCD」之後，出來的結果又好像不是那麼差勁，而且在互聯網上更有人稱讚這作品的故事出色，在這裏暫且不說設計上的問題，然而，只看了一集便說人家的故事好，真是有點莽下判斷之嫌，不過，是龍是蛇，還要看以後的故事發展，在這裏大家可以先看看《TURN A GUNDAM》的OPENING，看看大家的感覺如何。

◆《TURN A GUNDAM》的OPENING片段

地獄老師最新OVA作品

「史上最大之激戰！絕鬼來襲」





如果大家有追《地獄老師》的漫畫的話，也會知道在99年第24號的《周刊少年JUMP》之中，夜野老師已經跟雪女結婚，而且以離開童守町作為終結，不過，在動畫方面，在5月14日，最新的一套的《地獄老師》OVA便會以錄映帶形式推出，不過只供租借。

這次的內容其實是依漫畫故事最後一段，絕鬼來到童守町向ぬ〜べ〜挑戰，而且ぬ〜べ〜的鬼手更被他所奪，縱然所有人也前來支援，可是在失去了鬼手的力量之下，眾人也被擊倒……如果大家想看的話，便可能真是要到日本了，又或者等……



大新聞

少年ACE A（月刊）

出版社：角川書店
售價：400日圓（不連稅）

好消息！！暫停了甚久的連載終於再開，是甚麼？當然就是在「少年ACE A」中連載的貞本義行的「新世紀EVANGFLION」，由7月號開始它會再次在「少年ACE A」中連載，可謂「EVA」復活之日，真的等到頸都長，數一數它暫停連載也幾乎近一年之多，「EVA」的FANS記着千萬不要錯過7月號的「少年ACE A」。另外，還會在5月21日推出「EVA」Comic總集編。



DRAGON QUEST 幻之大地（第5卷）

作者：神崎まさおみ
監修：堀井雄二
腳本：とまとあき
出版社：ENIX
售價：390日圓（不連稅）



最新一本《DRAGON QUEST幻之大地》已推出，故事說到主角一行人已取得神之船，並利用此船到達了魔王姆特的城內，這兒可謂魔物的巢穴，怎料到魔法師查姆因自大而喜弄同伴，還獨自向深處進發，結果不敵地獄裝甲，幸好主角們及時趕到，並將地獄裝甲擊倒，接着他們面對的就是魔王姆特，而且最殘酷的現實也正在他們面前出現，究竟他們能否突破這一關呢？

《本週正書推介》

超人ロック 天空之魔導士



作者：聖悠紀
出版社：BIBLOS
售價：619日圓（不連稅）

不知大家有沒有看過《超人ロック》系列的漫畫或動畫呢？最新一輯的故事經已推出，書中共收錄了3個故事，以《天空之魔導士》為主，其餘的《妖精之森》及《茉莉花》則是短篇故事。在《天空之魔導士》的故事裏，帶着過往《超人ロック》系列的感覺，他在為了找友人來到受帝國控制的惑星尋人的期間，而且成為YORUDOU的魔法士，就在這期間發生離奇事件，ロック又會如何解決？

GS美神 極樂大作戰（35）

作者：椎名高志
出版社：小學館
售價：390日圓（不連稅）

與阿捷達羅斯的戰鬥已進入尾聲，橫島利用最後的力量將阿捷達羅斯打至粉碎，可是其代價卻是失去了露捷娜，就在橫島傷心之際，阿捷達羅斯竟復活過來，力量還更加強大，誓要將人類消滅，美神為了阻止他的野心，便與橫島的靈魂合體再次與阿捷達羅斯決一死戰。



True Love Story～Remember My Heart～ Official Comics

作者：森田屋すひろ
出版社：ASPECT

True Love Story的御用（？）關連漫畫作者——森田屋すひろ的作品，而這個作品當然亦是由原遊戲開發商的關連公司——ASPECT所發售的一本公式漫畫書。內容方面，除了刊載由森田屋すひろ所畫，有關True Love Story的半長編漫畫外，亦會再度收錄一些以前在其他雜誌、電腦軟件、Drama CD……等刊登過的漫畫；此外也會有一些有關遊戲開發人員及聲優的訪問，最後就是刊載出與True Love Story及True Love Story～Remember My Heart～的關連商品，不單只是買到的，連一些非賣品也會刊出。

TEXT:J.J

COMICS ZONE 香港篇

黃玉郎筆下的唐朝開國皇帝

天子傳奇 肆 之大唐威龍

5月8日、雨。

這天，玉皇朝舉行了全港首次漫畫試閱會「天子首閱大典」，這天雖然適逢母親節兼天氣欠佳，但50位被邀請的讀者仍然全部齊集於玉皇朝總部，為的當然是一睹仍在製作途中的「天子傳奇 肆」，今次玉皇朝為了辦這個試閱會，特別印製了數十本「創刊首閱號」，據稱每本的製作成本達數百元之多，可見黃玉郎先生對這一輯「天子」的重視程度。

雖然是試閱號，但已經不乏多個大場面，令人懷疑這已經是到時出街的版本，然而黃玉郎先生卻表示，這天的試閱號只不過是四成左右的完成度，到5月22日出街時會以十二成功力推出，實在是一套價得期待的作品。

故事方面，這一輯會繼承上集的部份元素，其中最值得注意的，是上輯由項羽所用的雷刀，這一輯竟然會變成主角李世民的專用武器！而今輯天子除了是李世民與隋朝的鬥爭外，亦會加入當時中國社會佛教與道教之爭的元素，再加上首閱大典當天讀者們所提供的寶貴意見，相信會令這一輯天子成為最精采的一輯！

而為了將這一高水準作品推廣給全港漫畫迷，玉皇朝不惜工本地首創零書價！5月21日刊創的「天子傳奇 肆」會隨「神兵玄奇」第九期免費附送，試問又怎能錯過！？



◆隋唐之間是中國佛教與道教鬥爭得最激烈的時期，作品中就不時會出現將氣形像化來作戰的場面。



◆各位可不要說紅色的背景「馬虎」，上文已說過這只是四成功力，到實際推出時各位便會看到真正的封面。



◆李世民的父親李淵，是當時朝中難得的正人君子。

◆主角李世民的三位親兄弟，他們如何演變至玄武門之變的關係，相信會是故事發展的重點之一。





◆「天子傳奇 肆」的強大陣容：(左起)美術主筆 張萬有、主編 黃玉郎、監製 鄺志德。

◆黃玉郎先生用心地聽取過讀者們的意見之餘，亦不時會提出自己的見解以作交流。

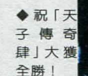
◆當日提問最出色的五位讀者，均得到珍貴的記念品：除了有親筆簽名插畫外，第一、二名更會獲得獨一無二特別訂製的特別顏色版「天晶開信刀」！



◆讀者們在細閱試閱號之餘，亦很用心地寫上自己的意見，而這本極珍貴的試閱號，則會在稍後時間由黃玉郎先生簽名再記回給各讀者。



◆試閱會後，黃玉郎先生雖然急於上機離開香港，但仍為讀者簽名留念。



◆利利是是，人人有份……打開一看，竟然是未上色版的小雷刀開信刀一把，而黃玉郎先生最後更答應全場每人送一把十二吋版天晶作記念品！

◆祝「天子傳奇肆」大獲全勝！

新世代的延續 街霸 III 3rd STRIKE



有留意本地漫畫的讀者，或許早已聽聞許景琛與李中興這對街霸黃金組合即將離開玉皇朝創立他們的事業，然而玉皇朝的街霸並不會因此而告一段落，相反他們更會隨着「景琛版」街霸告一段落，緊接送上全新一輯街霸故事！

赤龍RYU



今次被漫畫化的將會是街霸系列的最新作「街霸III 3rd STRIKE」，美術總監邱福龍加美術主筆鄺彬強強勢出擊，質素可說已有一定的保證(唔信？有圖為證㗎！)；而今次漫畫版街霸的最大特色，是會改用較為接近街機版的人物設定，同時亦會採用一套全新的世界觀，總之就是會令各位有耳目一新的感覺！

KEN



豪鬼GOUKI

「街霸III 3rd STRIKE」創刊號將於5月27日創刊，屆時更會配合玉皇朝「漫畫震憾日」大攻勢，隨書附送第115期「街霸III」，換言之同樣是以零書價發售，大家有興趣迎接這街霸新時代的降臨嗎？

漫畫出版時間表

日期	書名	期數	出版商
5/19	企鵝先生	5	玉皇朝
5/20	超人帝拿超百科	11	玉皇朝
	鐵甲萬能俠	4	玉皇朝
	我要高飛	23	玉皇朝
5/21	英雄本色(普通版)	8	玉皇朝
	英雄本色(特別版)	8	玉皇朝
	Happy	11	文傳
5/22	Mini Slam Dunk	31(完)	天下
	ARMS	6	天下
5/23	COMIC WORLD香港4(旺角麥花臣室內場／1:30pm~6:00pm)		
	頭文字D	3	玉皇朝
5/26	EAT-MAN	2	玉皇朝
	天使禁獵區	10	文傳
5/27	超人帝拿超百科	12	玉皇朝
	惡魔的新娘	7	玉皇朝
5/29	偽術真相	12	玉皇朝
	我要高飛(再版)	19~20	玉皇朝
	小甜甜(再版)	5~9	玉皇朝
	ONE PIECE	8	天下
	地獄老師	24	天下
5/30	消防員的故事	17	玉皇朝
5/31	CARDCAPTOR櫻	7	天下
	OUTLAW STAR	3	天下
	家有傻犬	9	天下




原史奈
IDOL SHOT!
BY：非洲



在改革之後的新欄目，主要會為大家介紹近來有什麼人氣偶像，或者便昌是一些新人，，如果對這一個欄目有什麼要求的話，不妨來信指點一下，因為筆者是第一次負責這類欄目，所以有什麼不對的地方還請見諒。

不知有多少人會認識這個快將生日的美少女呢？原史奈這位美少女曾於《美少女戰士SAILOR MOON~ かぐや島傳說》舞台劇中擔任過SAILORMOON一角的，不過相信香港沒有多少人會看過了。這一個高校2年生，可以說是靠贏了YOUNG JUMP的制服比賽而成名，在初出道的時候也有拍過廣告，出道至今都是以拍硬照為主，多數都是在一些年青人雜誌中刊登，在日本她也迷倒不少的男孩子哩。

原史奈FUMINA HARA

PROFILE：
出生日期：81年5月22日
星座：雙子座
年齡：17
出生地點：東京都
身高：166cm
三圍：B82 W59 H84
血型：O
興趣：滑雪、游泳

J-POP CITY

市長：福田

女性主音之電子組合抬頭

Every Little Thing



各位好！由於一百期改革關係《樂也悠悠》現改以《J-POP CITY》的名稱和大家見面，雖然聽起來有點不同可是本欄仍主要以報道日本流行音樂資訊為主的，希望喜歡J-POP MUSIC的你能夠多多支持，若有任何意見或批評當然歡迎來信相告。上幾個月已分別介紹了數隊當今一線樂隊和三位年輕女性歌手，筆者考慮良久也無法決定接着應該要講的組合或歌手，忽然想起大黑摩季來港時的一番話「相信99年是女性歌手抬頭的時候了。」，因而決定今回主角是個人相當喜歡的Every Little Thing。



■五十嵐充(Key)、持田香織(Vo)、伊藤一朗(G)

三人不可思議的相逢

構成電子組合Every Little Thing的三名成員持田香織、五十嵐充和伊藤一朗，原來他們相逢是有一個小故事的，話説早年便不斷努力目標成為出色女歌手的香織，由於剛投身藝能界兼欠缺機會，故此未能發揮所長只推出過一張細碟作品。於94年當她在唱片公司尋找出路洽巧遇上尚未成名的音樂人五十嵐充，他對香織那種外表冷漠但充滿活力的聲線深感興趣，頓時開始構思一隊由他作為中心的全新組合，隨後五十嵐和香織每逢週末便進行歌唱訓練及灌錄DEMO TAPE，日積月累下總算有點成績。另一方面，感到結他部份對樂曲的重要性，五十嵐邀請曾在大學時期一起夾BAND的好友伊藤一朗幫忙，Every Little Thing從此正式成立。

獨特音樂性帶來成功

經過接近一年的鍛煉和部署，E.L.T.的處女細碟《Feel My Heart》終於在1996年8月7日誕生，環顧當時的歌手組合E.L.T.確實擁有獨特之處，歌曲同時兼備了五十嵐加伊藤的強勁節奏音樂與及持田那種出眾聲線，火速令E.L.T.打入年輕一代市場。及後她的《Future World》和《Dear My Friend》同樣得到好評，並且獲得不俗的銷量，遂為首張大碟《everlasting》鋪下平步青雲的石階，果然這張集合快歌、慢歌和其他元素的大碟售賣了近190萬張。

令人難忘的Time goes by

雖然大碟得到一致好評，可是E.L.T.的攻勢並沒有因此放慢腳步來，她在第4張細碟《For the moment》後於97年8月6日推出描寫純愛為主題的《像初相遇時那樣》，令其知名度更上一層樓，當然若選最受人們擁戴的歌曲就非她的首隻Ballad作品《Time goes by》莫屬，而這亦是E.L.T.至今銷量最高首張超過100萬隻的細碟。因為兩年來已積聚了數量極多的聽眾，業界均估計當時人氣爆燈的E.L.T.第二張大碟《Time to Destination》應能創造理想成績，結果在《Time goes by》的效應下順利突破330萬大關，成為去年全年銷量第二位的唱片。



站穩一線後的活動去向

繼這張銷量極高的大碟後，E.L.T.分別推出了《FOREVER YOURS》和《NECESSARY》等4張細碟作品，可能是之前曝光過度聲勢明顯地有點下滑，不過唱片公司依然在今年替她推出精選唱片《Every Best Single+3》來保持人氣度，銷量雖未能及GLAY或B'z的精選可是已令人很滿意。現在E.L.T.正忙着籌備新作，不知道其音樂路線上會否有任何改變？相信這是所有支持者最希望想知道的。

E.L.T.音樂大系

Single


Feel My Heart
C/W:同曲DAVERODGERS EURO MIX、CLUB MIX
avex trax／AVDD-20144／1020日圓(連稅)／7-8-96


Future World
C/W:Season
avex trax／AVDD-20157／1020日圓(連稅)／23-10-96


Dear My Friend
C/W:同曲UK Mix
avex trax／AVDD-20168／1020日圓(連稅)／22-1-97


For the moment
C/W:同曲Remix 7.00
avex trax／AVDD-20182／1020日圓(連稅)／4-6-97


出逢った頃のように
C/W:同曲Summer Night Mix
avex trax／AVDD-20198／1020日圓(連稅)／6-8-97


Shapes Of Love
C/W:Never Stop!
avex trax／AVDD-20206／1020日圓(連稅)／22-10-98


Face the change
C/W:同曲Dub's Every Little Theme Remix
avex trax／AVDD-20223／1020日圓(連稅)／7-1-98


Time goes by
C/W:同曲Bad Attitude Mix
avex trax／AVDD-20218／1020日圓(連稅)／11-2-98


FOREVER YOURS
C/W:Angelic Summer Mix
avex trax／AVDD-20244／1020日圓(連稅)／17-6-98


NECESSARY
C/W:同曲D'AMBROSIO CLUB MIX
avex trax／AVDD-20260／1020日圓(連稅)／30-9-98


Over and Over
C/W:同曲HAL'S REMIX
avex trax／AVDD-20284／1020日圓(連稅)／27-1-99


Someday, Someplace
C/W:同曲HAL'S REMIX
avex trax／AVDD-20293／1020日圓(連稅)／3-3-99

Album


everlasting
avex trax／AVCD-11544／3059日圓(連稅)／9-4-97
收錄歌：(1)Future World (2)Feel My Heart (Album Mix) (3)Here and everywhere (4)Season (Album Version) (5)二人で時代を変えてみたい (6)たとえ遠く離れてても… (7)micro stress (8)Dear My Friend (Album Mix) (9)Looking Back On Your Love (10)Never Stop! (11)I'll get over you (12)Double Moon


Time to Destination
avex trax／AVCD-11643／3059日圓(連稅)／15-4-99
收錄歌：(1)For the moment (2)今でも…あなたが好きだから (3)Face the change (Album Mix) (4)Old Dreams (Instrumental) (5)モノクローム (6)All along (7)Hometown (8)出逢った頃のように (9)Shapes Of Love (10)True colors (11)Time goes by (Orchestra Version)


Every Best Single+3
avex trax／AVCD-11714／3059日圓(連稅)／31-3-99
收錄歌：(1)Feel My Heart (2)Future World (3)Dear My Friend (4)For the moment (5)出逢った頃のように (6)Shapes Of Love (7)Time goes by (8)Face the change (9)FOREVER YOURS (10)NECESSARY (11)Someday, Someplace (12)Over and Over (13) (When)Will It Rain (Instrumental) (14)キモチ (15)Dedicate (Instrumental)

Remix Album


The Remixes
avex trax／AVCD-11590／2039日圓(連稅)／17-9-97


THE REMIXES II
avex trax／AVCD-11680／2625日圓(連稅)／18-11-98

情報呈報

◆期待已久的B'z新作現在終於有消息發放，據知這張99年頭炮細碟《Giri Giri chop》現暫定於6月9日推出，特別之處是它為人氣動畫《名偵探柯南》TV版的新一輯OP，另外同碟所收錄的《ONE》則是劇場版《名偵探柯南 世紀末之魔術師》的主題曲，一口氣連唱兩首動畫歌曲B'z真是教人振奮。

◆繼LUNA SEA將會在臨海副都心舉行無限入場人數的露天演唱會，香港樂迷相當擁戴的GLAY亦宣布會舉辦類似活動，可是規模完全是天淵之別。GLAY現決定於本年7月31日假千葉幕張MESSE停車場特設舞台，舉行可容納20萬人的超大規模野外活動，打破了歷來日本藝人的最高入場人次紀錄。據GLAY的隊長TAKURO表示，這次名為「GLAY EXPO'99 SURVIVAL」的大型野外活動他是參考英國非常著名的胡士托搖滾節而製作的，會場內除了表演場地還設有GLAY在巡迴演唱時所使用過的物品、圖片甚至是流動食物檔等，十足十個盛大嘉年華會以的，務求令入場觀眾盡興而返。

◆自從《星期日女孩》之後PUFFY將會在6月推出兩隻新作，分別是6月9日發售由奧田民生負責曲詞的細碟《為了夢》，與及相距超過一年的第二張大碟作品《FEVER★FEVER》，它的香港版更會附送一首國語版歌曲，到底雙妹嘜再次來港宣傳時會否引起新一輪的PUFFY熱？

◆當暢銷大碟《SA》還在坊間十分普及之際，鈴木亞美又有新作蠢蠢欲動要推出，據知她的下一張新Single現暫定在7月左右發售（名稱未定），看來應該是她首次巡迴演唱會內的新歌吧。

◆把名稱改回西川貴教的T.M.Revolution，在舉行完一連兩日的DOME CONCERT後最近宣布將會初次參演一個音樂劇，這個名為「LITTLE SHOP OF HORRORS」之奇異喜劇是為了紀念日本放送開局45周年而製作的，至於擔任音樂監督的更是西川的御用監製淺倉大介，實在令人期待西川屆時的演出；公演日期為8月2日至27日。

Oricon日本唱片銷量榜

Single (3-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	HEAVEN'S DRIVE	L'Arc~en~Ciel	634040
2	新	BELIEVE(12cm)	Misia	95930
3	↙	LOVE~Destiny／LOVE~since1999	濱崎步／濱崎步&津久	65960
4	新	月與太陽	太陽與Sisco Moon	64930
5	↙	BARBINA	布袋寅泰	47130

Single (10-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	→	HEAVEN'S DRIVE	L'Arc~en~Ciel	245580
2	新	First Love(12cm)	宇多田光	196850
3	新	Grateful Days	Dragon Ash	180380
4	新	I❤HIP POP	Dragon Ash	173660
5	新	LAST LETTER	Pierrot	95180

Album (3-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	the Monster	DREAMS COME TRUE	571610
2	↙	First Love	宇多田光	229550
3	↙	Every Best Single+3	Every Little Thing	118630
4	→	NOW BEST	雜錦	62320
5	↗	Precious	Cubic U	60170

Album (10-5-99)

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	hide TRIBUTE SPIRITS	雜錦	384180
2	→	First Love	宇多田光	238270
3	↙	the Monster	DREAMS COME TRUE	210690
4	↙	Every Best Single+3	Every Little Thing	85440
5	新	Dance Dance Revolution 2nd MIX OST	雜錦	69520

樂

True Love Story 2 Original Soundtrack

發售商：First smile Entertainment
編號：FSCA-10075（2枚組）
發售日：3月3日
價格：3568日元








本人期待己久的大碟終於推出了！碟內所收錄的內容，當然是《True Love Story 2～真愛物語2～》內所有樂曲，不單只是樂曲這麼簡單，連Good-End時女孩給主角的信的內容，以至Opening（遊戲版本）及Ending的歌曲均有收錄，甚至新加上沒可能出現的「妹妹君子的睡前傾談」和「安藤桃子的信」也有，可說是110%的全收錄。相信有玩過此遊戲的玩者一定清楚，本遊戲的音樂，柔和的則十分柔和，活潑的則十分活潑，有時玩者為了盡快完成遊戲，便飛快的跳過對白，當然樂曲的精蘊也聽不到了！所以這套大碟是想聽這遊戲音樂的不二作品，當然亦是《True Love Story ～真愛物語～》迷必買之作。（山寺良牙）

樂評分：9分



Angel Voice Memorial Vol.3 / Pocket Love

發售商：First smile Entertainment
編號：FSCA-10034
發售日：1998年3月18日
價格：2548日元



在Game Boy上極受歡迎的手提戀愛模擬遊戲——《Pocket Love》，在推出其續作後不久，便推出其CD Drama系列，而今作亦是整個系列的最後一作，今次所出場的有：篠原ももよ（CV：橫山智佐）、愛川涼音（CV：冰上恭子）、深町由紀乃（CV：今井由香）及森園美里以和森園麻里以（CV：井上喜久子），故事內容當然是說有關她們的戀愛史，而且是人物們的獨白說出來，當中亦有兩則故事是屬於「禁斷的戀愛」級；比較注目的是森園美里以、森園麻里以的一段故事，有看上文的人便知，森園美里以和森園麻里以均是由井上喜久子作一人二角的，究竟她的演譯技巧會去到何種地步，相信要由玩者去細心傾聽了！（山寺良牙）

樂評分：7分

<<<<<5月份New

日本POP DISC

ID

主唱：相川七瀨
發售商：CUTTING EDGE(avex trax)
編號：CTCR-18012
發售日：5月19日
價格：3059日圓(連稅)

轉換了短髮形象的相川最新作品，收錄歌曲有她初出道時的《不愛造夢的少女》以至《Lovin' you》等細碟作品；初回限定版更附有《戀心》的Acoustic Version。

Mizerable

主唱：Gackt
發售商：日本CROWN
編號：CRCP-20220
發售日：5月12日
價格：1800日圓(連稅)

前MALICE MIZER主音Gackt的首張個人作品，全碟共有4首歌，路向方面依然保持當時的纖細感覺，單是《Mizerable》的弦樂編曲已教人回味無窮。

LOOP#1999

主唱：TRF
發售商：avex trax
編號：AVCD-11723
發售日：5月19日
價格：3059日圓(連稅)

TRF獨自成長後推出的第二張大碟，雖然欠缺了小室哲哉可是顯得更多元化，除有最擅長的跳舞音樂還有其他像Ballad和Hip-hop等元素，相當精彩。

SURVIVAL

主唱：GLAY
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCVU-50001
發售日：5月19日
價格：1020日圓(連稅)

剛轉換過發行公司，GLAY的頭炮是以錄影帶形式製作的Video Single，雖然這首歌早已在TOKYO DOME時披露過，可是身為GLAY擁躉的你又怎能錯過？



日本動畫音樂

頭文字D番外編（1）真子&沙雪~Impact Blue傳說

動畫：頭文字D
發售商：avex trax
編號：AVCT-15001
發售日：5月12日
價格：3059日圓(連稅)



剛推出中文版漫畫的《頭文字D》，現在承着TV版之餘勢發售這張CD DRAMA，不但有精彩的音效和BGM相當受觀眾歡迎的角色高橋涼介也會粉墨登場。

GETTER ROBO傳說

動畫：GETTER ROBO
發售商：FIRST SMILE
編號：FSCA-10088
發售日：5月19日
價格：2854日圓(連稅)

經典超級機械人動畫《GETTER ROBO》的特別歌集，收錄了歷年來各首著名歌曲，由佐佐木功、水木一郎、MIO與影山HIRONOBU等動畫歌手主唱。

CITY HUNTER SPECIAL O.S.T.

動畫：CITY HUNTER
發售商：東芝EMI
編號：TYCY-10019
發售日：5月8日
價格：3059日圓(連稅)

久違了的《城市獵人》最新一輯TV SPECIAL經已在上個月播映，它的原聲大碟亦隨之推出，主題曲和插入歌是由硬派搖滾樂隊sex MACHINEGUNS負責。

少女革命UTENA Selection Album

動畫：少女革命UTENA
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-461
發售日：5月28日
價格：1785日圓(連稅)



這是為紀念《少女革命UTENA》電影化而推出的原聲唱片，碟內收錄音樂均以電視版的為主，此外還有附送夏季劇場版特別鑑賞券的初回特別版。





Presented by：福田、KAN、MS &
聲優志望者山寺良牙

hide TRIBUTE SPIRITS

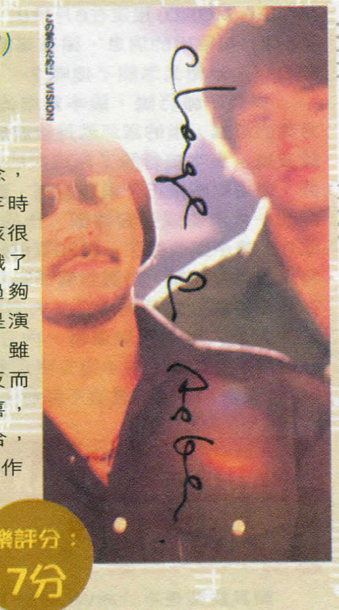
主唱：GLAY、LUNA SEA、BUCK-TICK等
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCCM-00002
發售日：5月1日
價格：3150日圓（連稅）

這是為X JAPAN已故結他手HIDE致敬的大碟，收錄曲目均由他的各方好友與及同樣喜愛Rock'n Roll的音樂人集結在一起炮製，由師弟輩的GLAY和LUNA SEA、交情不深的清春與布袋寅泰以至親如手足的PATA、HEATH和YOSHIKI，陣容超級鼎盛。假如閣下並不認識hide，只要聽過他們所演繹的《PINK SPIDER》、《MISERY》或《ever free》等便能接觸到HIDE的音樂世界，從而對這名才華洋溢的樂手有更進一步的認識。（FUKUDA）

樂評分：9分

為了這份愛／VISION

主唱：CHAGE & ASKA
發售商：YAMAHA（東芝EMI）
編號：TODT-5260
發售日：3月10日
價格：1020日圓（連稅）



今年是C&A成立20週年紀念，兩者分開作獨立發展已有好幾年時間，重聚後首隻作品理論上應該很有吸引力，畢竟對支持者來說餓了C&A的新歌數年這是時候聽過夠本。《為了這份愛》無論旋律或是演繹方法都和以往的名作很相似，雖能保持水準但總覺尚欠創意，反而另一首歌《VISION》則頗有驚喜，CHAGE的歌聲和編曲異常地配合，越聽越令人期待他們的下一隻新作呢。（FUKUDA）

樂評分：7分

elease推介 >>>>>

GAME MUSIC

餓狼傳説─Wild Ambition─ Arrange Soundtrack

遊戲：《餓狼傳説─Wild Ambition─》
發售商：Pony Canyon
編號：PCCB-00371
發售日：發售中
價格：2800日元

在不久前推出其原聲音樂大碟後，很快便推出其Arrange Soundtrack，內容收錄遊戲各人物的樂曲的Arrange版本，不單只舊人物，連新出場的也會收錄一起，全碟其16曲。

Beatmania SuperMIX

遊戲：《Beatmania》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment／King Records
編號：KMCS-2
發售日：5月28日
價格：2447日元

總合收錄《Beatmania》系列中著名的樂曲或歌曲，例如：「super highway」、「area code」、「Dr.Love」等的長曲版本，全碟有18曲，絕對是《Beatmania》迷必買之作。

Super Robot魂(Spirits) Vocal Best Selection

遊戲：《超級機械人大戰》系列
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10084
發售日：發售中
價格：2548日元

將以往由First-smile Entertainment所推出過的有關《超級機械人大戰》系列的歌曲，再度收錄於這大碟中，歌手當然是水木一郎、影山ヒロノブ、堀江美都子、MIO，另外亦會收錄兩首全新灌錄的歌曲，「機戰」系列這不容錯過。

貓侍 Original Sound Trax

遊戲：《貓侍》
發售商：Pony Canyon
編號：待查
發售日：5月19日
價格：未定

收錄PlayStation的異色冒險遊戲《貓侍》內的樂曲，詳細情形還未清楚，相信亦會收錄人物的聲音或歌曲。

聖少女艦隊Virgin Fleet Songs & Soundtracks

遊戲：《聖少女艦隊Virgin Fleet》
發售商：KONAMI Music Entertainment／King Records
編號：KMCA-9
發售日：5月28日
價格：3059日元

收錄即將在5月20日推出的遊戲《聖少女艦隊Virgin Fleet》的歌曲及音樂，全碟總計51首樂曲及歌曲，加上其強勁的聲優陣容，絕對令聽眾大飽耳福。

Roommate W～二人～Soundtrack集

遊戲：《Roommate W～二人～》
發售商：Datam Ploystar
編號：DPCX-5200
發售日：發售中
價格：3150日元

收錄《Roommate W～二人～》的樂曲20首及歌曲3首，全碟共23曲，是《Roommate》系列迷不容錯過的作品。

Very Best of 英雄傳説III～白魔女～

遊戲：《英雄傳説III～白魔女～》
發售商：Falcom Labal／King Records
編號：KICA-1221
發售日：發售中
價格：2718日元

Falcom著名RPG遊戲系列的《英雄傳説III～白魔女～》的大碟，所收錄其遊戲樂曲及數首從遊戲抽出來的歌曲，全碟共16曲目。

Angelique Radio Talk 1～3

～炎與夢，之後是愛～
～炎與夢，之後是友情～
～炎與夢，之後是淚～

遊戲：《Angelique》系列
發售商：光榮
編號：KECH-1141/3/5
發售日：發售中(1)／予定5月8日發售(2)／予定7月1日發售(3)
價格：各2800日元



收錄在電台節目「Angelique Fire Dream Paradise」的清談內容主點，這個系列除收錄電台播出的內容外，亦有收錄一些節目中斬去及秘密的清談專欄。



■米奇
鳴謝：TOKYO EXPRESS（旺角彌敦道信和中心118舖）
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

LOOK! 新刊

貞本義行究極之畫集"DER MOND"8月面世



上期剛在新刊時間表中報道過貞本義行的最新畫集《DER MOND》預定在6月推出，想不到這一期就收到了8月上旬推出的消息，還有畫集的封面插圖和部分插圖公布，米奇又怎能不提呢？

據貞本義行說，這本畫集的名稱是來自德文，是月亮的意思，指的當然就是綾波麗了。當然，封面也是綾波麗。貞本義行除了為這次的畫集繪畫了6張新插圖外，還用電腦修正了很多插圖，連同其他尚未公開的插圖和一大堆影碟封套插圖，作品數量約有70張之多。此外，書中還收錄了一篇30頁的短編漫畫《孤島之鬼》，特大的新畫海報、自選封套插圖集、複製原畫等，收藏在一個特製的銀色盒內容，內容相當吸引。

當然，包裝那麼豪華、內容那麼豐富，售價自然一點也不便宜了。這本完全限定的畫集售13000日圓，8算也要售$1040，價值不菲啊。你會否開始儲錢呢？

WONDER SWAN FAN VOL.2

出版社：德間書店
售價：524日圓

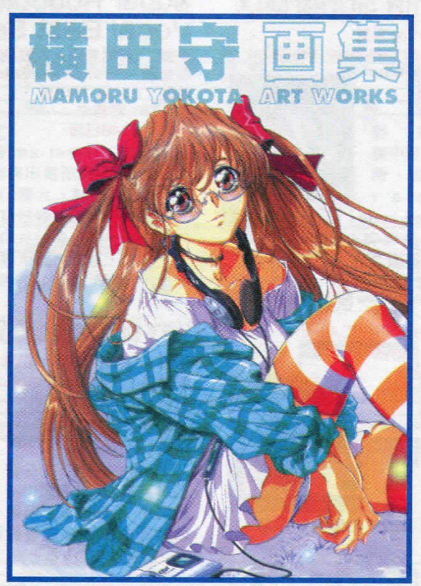
與其說這是本介紹WONDER SWAN遊戲的特刊，倒不如說這是本《超級機械人大戰COMPACT》攻略本好了。這本書收錄的資料很齊備，連根據玩者個人資料來影響各角色成長的算式和實際影響都完全列了出來。不過據《遊戲誌》製作《超戰COMPACT》的赤目黑龍說，這本書所刊載的好圖好像有點兒不對勁……



橫田守畫集

出版社：MOVIC
售價：2200日圓

以《野野村醫院的人們》、《河原崎家之一族》等作品而為人熟悉的插畫家橫田守的最新畫集，除了以上兩作品之外，本畫集還收錄了很多其他題材的作品，包括《新世紀EVA》、《少年街霸》、《慟哭……》等，不過他們最新作《MAGICAL KANAN》就只有一張海報，想看多些這作品的原畫？等本月中推出的畫集吧。嘿……



櫻野みねね畫集—支天輪

出版社：ENIX
售價：5619日圓

最初買下這本畫集的時候，真擔心會好像《岡崎××畫集》一樣中招。一打開盒子見到的是一張精美的月天HOLOGRAM小卡，配以一個透明相架。接着是封面的彩色大海報，最後就是一本以牛油紙作封面的畫集，畫集共收錄了32張插畫，除了一張是《改正慣匪的方法 雛菊駕到！》的插圖外，其他全都是《守護月天！》的。每一張畫都是以硬卡單面印刷。售$450仍算物有所值。



■米奇

GP 物料供應處

TURN A高達平價登場

設計不受好評的「TURN A高達」的模型終於到港了，這款1/144模型較一般同級模型售價便宜了一點。雖然設計無法討好高達迷，不過據說崇光首批模型在一兩天之內便售清，是否這高達有不為高達迷不了解的魅力就不知道。

先看看這模型本身，雖然設計「樣衰」，不過在BANDAI的模型師的努力下，TURN A高達模型的造型還算不錯，加上BANDAI的造模技術，模型的水準很高。模型雖然不是多色成形，不過大部份部件都選用了相同顏色的膠料鑄造，即使不上色也不算太差。

可能由於玩具產品安全問題，TURN A高達的招牌「蝦餃鬚」做得厚厚的，頭上的「髮髻」也變平了，有心人可以在製作時參考設定資料加以改良（如果還有這種人的話）。

TURN A高達的另一招牌「心口飛彈」是比較差勁的地方。這部份分為打開和關閉兩件部件，隨製作者的心意裝配，不過打開的部件上的飛彈蓋做得很厚，有心人也可以以膠板自行改裝。不過以不足30元的售價來説，你還可以要求甚麼？





■模型TURN A高達的蝦餃鬚和髮髻給做厚了，據説是因為玩具產品安全條例。





■打開和關閉的胸部裝甲。真想在上面寫個勇字……

LEGO《星戰前傳》系列上市

繼上期介紹過的LEGO《星戰》系列之後，《星戰前傳》系列LEGO亦已在上周登陸香港了。這次來到香港的產品款式很多，最貴的由$699的GUNGAN SUB至$99的Qui-Gon和赤武神套裝都有，不過看款式就沒有《星戰》系列那麼吸引了。

除了LEGO之外，市面上還有好些《星戰前傳》玩具，例如這裏要介紹的赤武神的雷射劍。這柄雷射劍售$329.9，最大的特點當然因為它是雙頭的，「劍鋒」完全伸出的話可長達5呎，所以「FING」出劍鋒來也要注意弄跌周圍的東西啊。同期推出的還有Qui-Gon的藍色雷射劍，售價可比雙頭劍便宜了100元哩。

新的雷射劍同樣擁有發光和發聲功能，但就沒有舊劍那麼容易發聲了，要很大衝擊力時才會發聲，相信要真的拿的來格劍才能夠得到很好的效果。幸好劍身做得很紮實，不會那麼容易損毀，不過假如小朋友真的拿這些劍來玩格劍的話，「那些家長」又會不會控告玩具商教小朋友學會用雷射劍呢？



■赤武神的雙頭劍那麼長，當然要舉起來才能「FING」了！

$1199！！

超合金魂《超力電磁俠》接受預訂

超合金魂《超力電磁俠》不單是玩具迷期待已久的恩物，也是各大玩具店期待已久的搖錢樹，不單水貨玩具店一早已接受預訂，就連崇光、三越和玩具反斗城也開始接受預訂，不過訂購價就貴得驚人了，要$1199，而且更要一次過付足，認真「攞命」。通常只有水貨玩具店才會要顧客付足貨款才接受預訂的，加上這售價達93算，比一般玩具昂貴，像反斗城這種大公司竟然這樣做實在……

不過，據説行貨的《超力電磁俠》會附送一柄金屬製的劍，所以相信還是會有死士誓死相隨的，而已經訂了水貨的朋友就只有嘆一句倒霉了。



■超合金魂《超力電磁俠》的包裝

Voice File

各位好！這個專欄首次與眾讀者見面，而撰稿者當然是本人啦！今後本專欄會定期介紹日本聲優(不過看來似乎以女聲優較多)及一些有關的情報，本人會盡力為各位介紹的，那以後請各位多多指教！

Voice File Vol.1



姓名：川澄綾子（Kawasumi Ayako）





出生日期：1976年3月30日(比本人還要年輕)
星座：白羊座
血型：B
出身地：東京都
所屬藝能制作公司：大沢事務所
興趣／特技：看職業棒球賽、鋼琴
代表作：《Starlight Scramble戀愛候補生》岸波めぐみ、《To Heart》神崎あかり、《A.D. POLICE》宮野恭子、《天使になるもんっ！》サーラ、《天界の紋章》ラフィール、《星方武俠アウトロースター》メルフィナ、《まもって守護月天！》離珠、《lain》岩倉美香、《北へ～White Illumination～》左京葉野香



簡說：最近經常於各動畫、遊戲、電台節目中出場的川澄綾子開始人氣起來，各位知否她的歷史，事實上她在幼稚園時便開始學鋼琴，由於經常練習的開係，結果在該年代沒太多朋友；後來換了位很嚴的鋼琴老師，令她開始覺得討厭，到中學時經過同學的介紹而入了演劇部，此時她發覺到她喜歡上聲優的工作，於是便朝這個目標進發，最後她成功做到今天；她性格比較開朗，不容易消沉，加上她向來喜歡說話，她更認為這工作適合她。

姓名：前田愛（Maeda Ai）



出生日期：4月19日
星座：白羊座
血型：A
出身地：兵庫縣
所屬藝能制作公司：青二Production
興趣／特技：國際互聯網、購物
代表作：《ラングリッサⅣ》ジェシカ、《センチメンタルグラフティー》永倉みえる、《星の丘學園物語 學園祭》花菱靜香、《サターンボンバーマンファイト》レウィシアー、《灣岸トライアルLOVE》倉石繪里
簡說：首先各位別以為這位是演戲的「前田愛」，她是一位名符其實的「聲優」，只是名字一樣而已(最初本人也認錯)。性格屬比較文靜的一類(是她自己說的)，每朝也會發一會呆，想點事後才出外。她原本是十分喜歡唱歌的，不過她後來又希望挑戰更多的事，特別是動畫的，之後她得知一種叫「聲優」的職業，除了可演戲外，亦可唱歌、跳舞、寫書、甚至是做電台節目的主持也可，而且她亦覺得這行好像很有趣似的，於是便進了青二Production附屬的聲優學校「青二塾」，而到最後她亦成功地成了一位聲優。現在她正準備其個人演唱會，早前亦已成功開了數場，她該會是位十分有潛質的聲優。



Voice File Events & Information





直接對決！？

日本兩大聲優專門雜誌《聲優グランプリ》及《ボイス・アニメージュ》(Voice Animage)，原是兩個不同的日子推出；不過《ボイス・アニメージュ》Vol.26會於5月26日推出，亦有可能以後也是會以隔月26日推出，這正好與《聲優グランプリ》的發售日相同，這豈不是直接對壘？遊戲雜誌用同日出來「搶客」本人就聽得多，萬萬估不到連這類雜誌也會出現相同手法，這個可惡的商業社會真是的！



聲優動作片！？

聲優——現在已發展到不單只是負責幕後工作，連幕前工作也一併通用，就像最近一段「特撮」片——《ボイスラッガー》(Voice Lagar)，就是個以聲優為主體的特撮片，主角除了大家所熟識的著名動畫歌手——「水木一郎」外，亦有數位最近名氣大噪的聲優，包括——《SLAM DUNK》櫻木花道的「草尾毅」、《機動武鬥傳G Gundam》ドモン・カッシュ的「關智一」、《金・ミ一少年剫事件簿》七瀨美雪的「中川亞紀子」及《瑪莉工作室》瑪莉的「池澤春菜」；除了主角外，奸角也有些是由現役聲優負責，例如：富沢美智恵、神谷明、三木真一朗……等。雖然這片早已在日本播完，但現在將會有該片的影帶、影碟及LD發售，有興趣的不妨找找看。

Voice File CD Data Release

みずうみ／井上喜久子



發售商：Pony canyon
編號：PCCG-00484
發售日：3月17日
價格：3059日元

井上喜久子復出後第二隻大碟，今作的作曲者改變，改由另一位著名作曲家「岡崎律子」負責，當然由井上喜久子本人所作的歌曲也包括在此大碟中。碟內所收錄的歌曲，大多以柔和及慢板為主，十分切合其大碟名稱《みずうみ》(日語中解作「湖」)，聽下去雖會有令人想睡的感覺，但亦有十分之鬆馳精神的作用，果然這位作曲家功力不錯，加上井上喜久子的柔和動人聲線更是一絕。

約束／久川綾



發售商：VAP
編號：VPCG-84674
發售日：3月17日
價格：3059日元

說時遲，那時快，久川綾已做了10年的聲優，而在這10年的聲優生涯中，她說有喜有悲，也認識到一班好友。而這新大碟《約束》，亦正好是為了她10年聲優生活記念而推出的，內容當然收錄了11首歌曲，當中有一首曾經在早前推出的小Album《これは　これで　ありかな　なんて…》中出場過，歌曲大多描寫她在這10年中的事，曲調有快有慢，不過主要的莫過於本碟的所有歌曲均是由久川綾親身作詞了！

星戰前傳

人物特寫 PART 2

堅守己見
高剛 QUI-GON JINN

身為絕地武士的高剛，雖然已年近60，但其力量並不見得比其他年輕的武士遜色，除了有奧比溫OBI-WAN這位得意門生外，高剛亦感覺到年紀輕輕的阿拿基ANAKIN擁有成為絕地武士的天份，更不理評議會的反對、一意孤行地決定訓練阿拿基，雖然後來確實證明了阿拿基擁有強大力量，但這也可是算是高剛一生人之中所犯的最大錯誤……事實上，若非高剛被赤武神所殺，或許真的可以將阿拿基導向正途吧……

故事簡介

貿易聯邦的艦隊想以軍力強行侵佔惑星NABOO，星際共和國派出兩名特使高剛及奧比溫前往交涉，卻因被識破其絕地武士的身份而受到襲擊，勢單力薄的兩人幾經辛苦終逃到NABOO星上，並救出NABOO星的阿美達娜女王，來到沙漠星球TATOOINE，在那裏高剛發現了擁有極高原力(FORCE)潛質的小孩阿拿基，阿拿基更參加了黑市賽車，將勝出後的獎金送給高剛修理太空船，高剛亦決定收阿拿基為徒，期望將他訓練為絕地武士。

然而，當高剛將阿拿基引見給最高評議會時，尤達YUDA卻看出阿拿基內心充滿恐懼，認為他日後有可能會步向黑暗面而反對訓練他，然而這時NABOO的戰鬥已經展開，高剛與奧比溫合力對付赤武神，阿拿基卻不聽指示，駕駛戰機擊毀聯邦的戰艦令NABOO軍獲勝，然而高剛被在戰鬥中陣亡，訓練阿拿基的重任自此便由奧比溫所繼承……



以上便是《星球大戰前傳Ⅰ魅影危機》的故事大綱。這套還有個多月才於香港上映的科幻大作，本文出街時已率先在美國上映，除了電影本身吸引了大批影迷大排長龍撲飛外，其玩具自從在全世界的「玩具反斗城」上市以來，一直亦大受歡迎。稍後若然再有關於這作品的最新消息，我們仍會第一時間通知大家的。









正所謂「黃大仙有求必應」，隨着黑手兄的光榮引退，本着慈悲為懷之心的福田神社由今期起便為大家服務，希望能夠解決各位的種種疑難雜症，所以若有甚麼頭暈身慶…咳，應該説若遇到甚麼遊戲機上的問題，就切勿猶豫馬上寄信過來吧。不過事先聲明一點，請勿詢問如「我的字跡值多少分？」或「你估我是男還是女？」這類跟本神社毫無關係的問題。

差點忘記提醒大家，就是信封面敬請寫明「福田神社收」。請大家踴躍支持本神社啊！

幕後黑手先生：

你好！本人已是第三次來信了，希望今次能抽中我吧！因前兩次也沒有下文…以下有一些難題，希望你能替本人解答。謝謝！

在93期裏提到《幻想水滸傳II》中五隻飛鼠取得的方法。我根據貴刊的攻略成功找到四隻，但剩下一隻摩古摩古(黃袍)就出盡八寶也找不到。貴刊説要找摩古摩古，就要主角一人在森之村附近一帶進入戰鬥。但何謂「森之村附近一帶」呢？我就是不明白「森之村附近一帶」的定義。在105頁的五隻飛鼠的加入條件隔離有一幅地圖相片，原本我可跟着這些相片知道大約的位置，奈何摩古摩古的相片卻與姆古姆古的一樣。而我也在森之村附近找了好久，兜了很多次也無收穫。我已試了二個月了，求你們救救我吧！請告訴我一個能有較高機會找到牠的地方！

最後祝銷量上升，生活愉快！

快死的可憐蟲上

快死的可憐蟲：

對於圖片重覆所引起的不便，筆者在此代表本誌深感抱歉！不過根據資料顯示，取得飛鼠之方法實在苛刻，因為牠們出現的機率實在太低，故此唯一方法便是在森之村附近不斷戰鬥搜索，希望你能早日組成飛鼠軍團吧。

福田代答

幕後黑手先生：

您好！本人是一名廣州的GAME迷，亦係貴刊的忠實讀者，這是我第二次寫信上來，希望你能解答下列問題，並希望此信趕得切喺GAME PLAYERS嘅100期上刊登，Thank you！

1.本人在玩《FINAL FANTASY VIII》時，按照攻略上所講的，來到Winhill村找尋數個壺之碎片時，當調查豪宅內的鎧甲時，並沒有像攻略所説的鎧甲突然向Squall走去，反而是一動都不動，本人試過多次都係咁，Why？而其他壺之碎片都能找到。

2.在《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》中的結局，主角誠太郎是否無論如何都不能超越風見隼人，如可以，應如何選擇。

3.請問Neo Geo Pocket Color現時在港的售價係幾多，而它的無線通訊器售價又係幾多，Neo Geo Pocket Color可否玩到Neo Geo Pocket的遊戲？

4.街機嘅足球遊戲《VR II》會否移植到PS或DC？

5.GAME PLAYERS會否在廣州開番間專門店呢？

6.最後，本人想問黑手先生一個較為私人嘅問題，你地睇完D讀者或GAME迷嘅來信後，會作何處置？是儲存起來定係等佢慢慢蒸發。

很多謝黑手先生看完這封信。

祝GPM可以成功跨越99，向着新嘅目標邁進。

GPM忠實讀者
杜拉格斯上

杜拉格斯：

1.若要令鎧甲移動，Zell和Quistis二人是必需要在隊中才可。

2.很抱歉，筆者自己沒有玩過《CYBER FORMULA》，但聽説是有辦法戰勝隼人的…

3.現時NGPC連同一款遊戲是$720，淨機$520左右，無線通訊器則仍未推出；至於NGPC當然可玩回所有NGP的舊有遊戲啦。

4.VR II？你是否指《VIRTUA STRIKER 2》？據知這款利用MODEL 3基板的足球名作應該是不會推出DC或PS版了，可幸是SEGA現已替《VS》製作對應NAOMI基板的最新版本，相信推出DC版是指日可待的事。

5.相信暫時不會了，遲點則尚有可能。

6.老實説句，每名編輯都有各自的處事方式，筆者亦沒有例外，但我可以在這裏回答你：對於意見精闢的來信，本人是會妥善地收藏它們的。滿意乎？

福田代答

親愛的幕後黑手先生：

1.《FF VIII》中，打完伊弗列特後，要做什麼？攻略話要和Zell等人集合，但應在那兒集合？

2.攻略話在食堂會見到買不到麵包的Zell，但我多次去到食堂也見不到他？

3.攻略話在食堂有個抽取點，但我找了多次也不見！

（以上1-3題望黑手先生能詳細地回答！）

4.PS 2出了後，PS的Game會否減少推出量？

5.Pocket Station遲些會否跌價？幾時？幾多錢？

6.PS的mouse有什麼用處？

7.快將推出的《SD GUNDAM G GENERATION-ZERO》是否須要上集SAVE？

8.若想遲些買新機的話，應買那部？

9.貴公司能否增設郵寄的補購服務？

祝：
工作順利

Jason台啟

Jason：

1.打完伊弗列特之後，Squall首先要返回Garden內的房間去更換校服，接着便可到大堂和其他人集合。

2.這事件必需要在Squall首次離開Garden之前，他獨個兒前往食堂遇上風神和雷神等才會發生。

3.理論上在食堂是沒有抽取點的。

4.基於能夠對下兼容，PS2誕生與否和PS遊戲推出多寡並沒有直接關係，本人認為當PS2推出時反而會有更多PS遊戲出現造勢。

5.POS跌價？相信在短期內並不太可能了，因為據了解POS的生產成本很重，所能夠賺到的錢實在不多，筆者覺得它的出現只是因為某些商業因素而矣。

6.那麼我反問你電腦的滑鼠到底有甚麼用？當然是用來玩適合使用滑鼠的遊戲啦。

7.沒有需要，閣下可將兩者當作兩隻不同的遊戲來看待。

8.別問這些問題吧，筆者只會抱着玩好GAME的心態來買新遊戲機，譬如為了《VIRTUA FIGHTER 2》來買SS、為了《DQ MONSTERS》買GBC、為了《首都高BATTLE》買DC等等，完全視乎喜歡該遊戲與否。

9.筆者建議最好先打電話來本刊、遊戲誌專賣店或各大補購站，以查問你所需要的期數到底有沒有存貨會比較好。

福田代答



以下有幾條關於Wonder Swan的問題，請黑手大人幫我解答，唔該！唔該！！

1.請問《SD高達EMOTIONAL JAM》正式再出的日期是何時？

2.請問什麼是《WONDER SWAN HANDY SONAR》？

3.黑手知否哪裏的《超級機械人大戰COMPACT》最平？幾錢？

4.我在「好死傷場」及「不羈地」看過《超級機械人大戰COMPACT》這隻Game要成700餘元，為何咁貴？原價只是4500 Yen。

5.Wonder Swan的專用差電的電池差滿後可用多久？

祝工作愉快

聖B
山口密雲上

聖B山口密雲：

1.《SD高達EMOTIONAL JAM》的正式推出日期為5月27日，儲定錢買未？

2.這是WS專用的魚群探知機，即是用來探測水裏到底有沒有魚在游動。

3.最近《機戰COMPACT》的價位已回落少許，不用$600已有交易，閣下可到旺角自行搜刮。

4.當然啦，遊戲機價格有如海鮮一樣，每天都是浮動不定的。

5.大約是12小時左右，但要視乎音量大小和遊戲性質來作準，因為畫面顯示是會影響消耗電力的。

福田代答

黑手先生：

1.《夢幻模擬戰V》怎樣才能進入?5的版面。

2.在《彩之愛歌》中如何才能碰見館林見晴。

3.心跳回憶中為什麼三年沒有參加學部也學不到無學部的奧義呢。

4.《BLACK MATRIX》中有沒有秘技。

5.5800日圓的遊戲等於要多少港元。

請盡快刊登

Thank You

讀者夢幻獸上

夢幻獸：

1.首先要通過第35關，接着利用選關秘技返回第34關打開地圖右上方的門便可；至於選關秘技則是在選擇讀取儲存檔畫面順序按□、↑、R1、△、↓、SELECT、○(PS版)或A、↑、R、Z、↓、Z、C(SS版)。

2.筆者對此問題不大清楚，十分抱歉。

3.基本來說，只要連續三年沒有參加過學部，當發生戰鬥事件時就會隨機學到無學部奧義了。

4.《BM》較為可取的秘技應該是使用第6名主角Zero了，當進入遊戲並在選擇主角時，只要順序按X、Y、Z、A、B、C、START就能選用Zero。

5.大約為$360至$390左右。

福田代答

黑手：

我是第一次來信的，以下關於《FF 7》的問題想請教一下：

1.當我打完Yuffie的Dad後應去哪裏？我唔識玩呀！

2.我想補購42和78期的，尊賣店的店員說已沒有了，可不可以寄一份《FF 7》的攻略給我？已附回郵信封，要付錢的話，我可以郵寄支票的，請你幫一幫我，我真的需要，唔該你丫！

3.為甚麼有些人鍾意甚至鍾情天野喜孝的《FF》呢？我覺得野村哲也的也不錯，現實D不是更好嗎？

最後，希望你會寄份攻略俾我，我真的真的好想要。另外，我對問卷調查的有些意見，老實講，我G+和GPM都有買的，兩本雜誌都各有特色，G+就是G+，而GPM就是GPM，又怎能說一樣呢？如一樣的話，我點會兩本都買？真令人費解。至於周刊化我是絕不贊同的，如要減少頁數我寧願保持現狀。我覺得你們做的《FF 8》攻略做得好好呢！好似睇小說咁！

祝：「工作愉快！」

P.S.貴刊的網址是？

讀者兔上

兔：

1.戰勝Yuffie的父親哥特後，可到哥加加東岸的小屋去打聽有關鑰匙石的情報。

2.很遺憾，郵寄攻略相信無法做到了，不過你可以在辦工時間打電話來我們的雜誌社，查問你想要的期數到底還有沒有存貨。

3.筆者雖然較偏向天野喜孝的畫風，但同樣亦對野村哲也的相當有好感，正所謂各有各好，很難說哪個的人設做得比較好。

筆者很多謝你的建議，如你所願我們短期內是不會周刊化的；但是網址則欠奉了。

福田代答

致幕後黑手先生：

小弟是DC的機主，有幾條問題想問問黑手先生。

1.SEGA會否把DC modem獨立推出，如果會是幾時呢？

2.為什麼我不能把《Marvel VS Capcom》的隱藏人記錄呢？

3.DC幾時會出足球GAME？

4.SEGA較早前宣佈話會把新一批DC改用DVD，那麼舊的DC會無用？

5.黑手先生認為DC的《死人屋2》是否必買之作？

6.DC將來有甚麼必買之作？

7.那裏有《鐵拳浪子》的精品賣？

如果黑手能為小弟解答以上問題，小弟感激不盡

祝打機愉快

銷量第一

矢吹丈上

矢吹丈：

1.SEGA暫時尚未有推出獨立發售Modem的消息。

2.很抱歉，即使輸入秘技來使用各隱藏人物，玩者是無法將他們儲存到VMS裏面，所以只要一關機便會全部自動消失掉。

3.據知DC最早推出的足球遊戲，便是預定在11月推出的《WWW.SOCCER》。

4.請留意，SEGA並沒有正式表示過新一批DC會配備DVD-ROM的，即使是歐美版本仍繼續使用GD-ROM，但傳聞中的DC 2會否使用DVD-ROM則不得而知了。

5.唔⋯筆者覺得它的畫面質素與遊戲性相當好，移植度亦非常高，只是我並不擅長GUN SHOOTING遊戲，所以對我來說並非必買之作。

6.當然是筆者最喜歡的《首都高BATTLE》、《魔劍X》和《SOUL CALIBUR》啦。

7.你指的是甚麼精品？是換衫公仔還是打火機？可試試到銅鑼灣中心或信和的宇×船找找。

福田代答

親愛的黑手兄：

本人有幾條難題請教，Thank you！

1.《Beat Mania Append Gottamix》駛唔駛開機碟？

2.GAME PLAYERS會唔會做《超級機械人大戰F完結篇》攻略？

3.點解貴刊出嘅《FINAL FANTASY VIII》別冊攻略只係講到第2隻碟？之後果D又要買GPM連載，咁本別冊攻略咪冇哂收藏價值？

4.黑手你最鍾意邊間遊戲生產商？

5.黑手你覺得《SYPHON FILTER》同《METAL GEAR SOLID》邊隻GAME較好？

6.為甚麼GAME PLAYERS MAGAZINE唔改做周刊？因為雙周刊實在等得太耐了。

7.黑手你最喜愛那隻RPG，AVG嘅Game？

祝GPM事事順利！

P.S.新名字是「黑手信箱」

一個深愛着梁嘉思的人上

一個深愛着梁嘉思的人：

1.《Beat Mania Appena Gottamix》當然需要使用《Beat Mania》來換碟玩啦。

2.相信我們不會替它製作攻略了，若有興趣的話你可參閱本刊過往的攻略內文。

3.誰說沒有收藏價值？這本《FF VIII公式攻略本》是日本原裝攻略本的認可中文版，製作質素絕對不比日文版為差，單是這點已有收藏價值。

4.筆者並沒有一間特別喜歡的生產商，因為我不是Software House的奴隸。

5.絕對是《MGS》，純看製作誠意與認真程度已高下立見。

6.根據市場取向與及普遍讀者們的要求，我們決定繼續以雙周刊的形式推出，而為了補救時間差亦會加入一些全新元素，務求令大家更喜歡新生後遊戲誌的內容。

7.筆者至愛的RPG是《DRAGON QUEST II》，AVG則是電腦版的《ALONE IN THE DARK》。

福田代答

本人是《電車GO！》的FANS，可是有點不明，可否請黑手大哥為我解答一下呢，小弟首次來信貴刊，希望可在99期刊登出來！

1.《電車GO！》之中，小弟在PS機上駕著東海道線，忽然發生有貨車在交界之間，要我急制動，可惜不行，就被扣上秒數，請問黑手如何可以避過意外呢？

2.《電車GO！2》的家用版有否隱藏路線呢？可否相告？

3.《電車GO！2》的改良版本(街機)如何選三條幹線列車200系，E2系及E3系呢(很想知道)。

4.TAITO的《超能力大戰2012》，當轉換方向時是否可不用改變出招的輸入方向，及黑手認為此GAME比CAPCOM的《POWER STONE》那隻好D呢？因為DC碟實在太貴了。

5.不叫幕後黑手，叫八両蕉之男怎樣呢！

順祝編安

Bye！ Bye！

電車GO！FANS上

電車GO！FANS：

筆者對《電車GO！》並不太熟悉，於是找來山寺良牙解答有關問題。

1.其實是沒有辦法避免意外的，唯一方法是及早剎車以免和貨車相撞。

2.截至目前為止，PlayStation版《電車GO！2》好像仍未公布有關隱藏路線的秘技。

3.據知200系是要先選擇E3系來玩，當到達盛岡站後只要在BONUS GAME連結成功便可；E3系是基本路線來的；E2系則不大清楚。

4.好像是需要改變方向的，至於我則是比較起喜歡《PSYCHIC FORCE 2012》。

5.這個名稱太難聽了⋯

福田代答

插畫：超音潛艇

G.P. 鈴奈

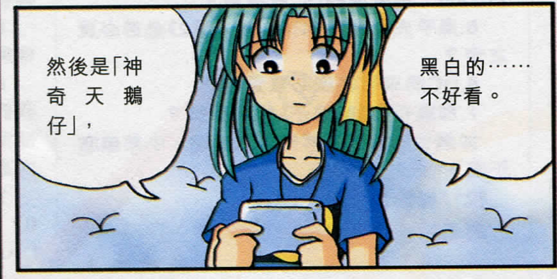
SHOW GAME SHOW

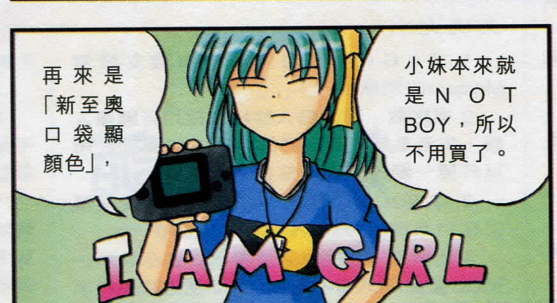
BY SONIC SUBMARINE

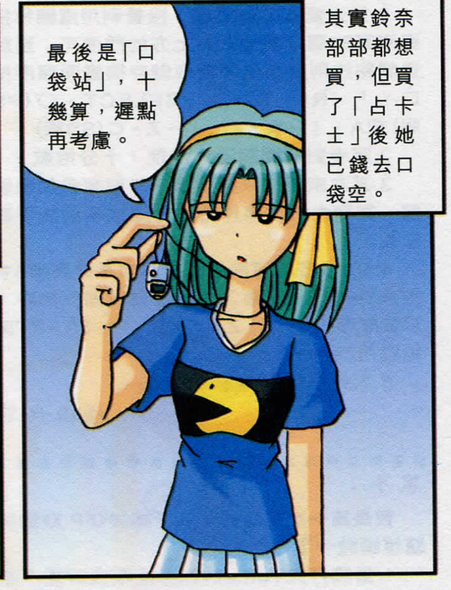




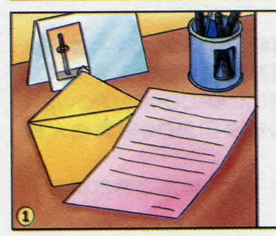




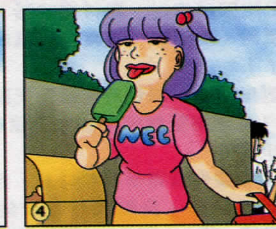




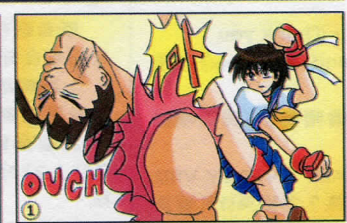
青澀寶寶







殺意之鼓動

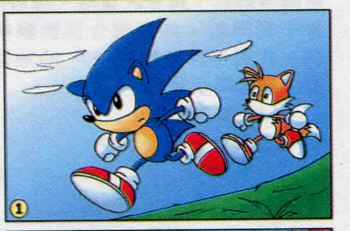


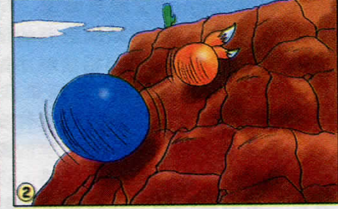






英雄氣短













G.P.鈴奈留言板

HI！為了令大家有嶄新的感覺，從今期開始《編輯 TOUCH》將會改名為《編輯接待處》，記住下次寫信來時也要改名啊！

「PART TIME？！」

鈴奈小姐及各位編輯：

你們好！我是NAOMI，上次的來信被你們刊登了出來，我真是覺得很高興的呢！可惜前陣子忙着別的事情，所以到今天才再來信，希望你們還記得我吧！首先想問一下關於天草君的事情，不見了他好久了，他是放假了，還是已經離開了呢？其實NAOMI是很欣賞他的，當然再希望看他寫的攻略，而且還有他在96期作出的承諾，到現在我還一直在期待着的……

另外想知道鈴奈小姐和深田公仔小姐的名字為甚麼不會出現在目錄下的工作人員欄呢？你們是PART TIME來的嗎？是不是GPM不歡迎女孩子當編輯的呢？好像一直以來也沒有正式的女編輯……

你們在好久之前介紹過COSPLAY吧！其實NAOMI一直也很有興趣，也看過你們刊登的WEB PAGE，可惜那個會不歡迎未玩過的人(像我)，還有沒有途徑參加COSPLAY呢？現在編輯們當中還有沒有誰喜歡COSPLAY的呢？其實我覺得COSPLAY真的很趣啊！不知現在HK多不多人玩COSPLAY呢？如果我也能成為其中一份子就好了！

有一期編者話中MS君説他賣了SQUALL的鏈嘴，其實據NAOMI所知應該還有ZIPPO打火機連GUN BLADE和指環的，不知MS君有否買齊呢？如果身在HK(像我)又有沒有機會買來珍藏呢？不要因為FF 8的攻略不是真正的小説式而覺得遺憾了，其實釋出所有對自己是很好的了。有朋友看別的GAME書，連最強武器和GF也集不齊，所以你的攻略已是很不錯的了！繼續努力啊！

良牙君很喜歡聲優是眾所周知的了，不知他覺得綠川光如何呢？他是我最喜歡的男聲優來的，可不可以給我多點他的資料呢？但話説回來我只喜歡他説話的聲音，唱歌嘛…如的則喜歡横山智佐和林原めぐみ，其實還有很多的，不過就以這二人印象最深刻。不知良牙哥哥對她們又有何評價呢？另外還想問一般的聲優生涯有多長呢？因為我小時候看的動畫的聲優到現在已沒有作品了，例如太田貴子，古谷徹和良牙喜歡的山寺宏一，他們是已經退休了嗎？

最後想問下次來信的時候用FAX的或E-MAIL的可不可以呢？如用E-MAIL，你們是登出來還是用E-MAIL回覆呢？

祝一百期改革成功

很喜歡RINOA的問題少女

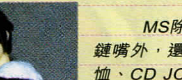
天野ナオミ上

4.99

TO：天野ナオミ

好久也沒收你的信了！近況好嗎？天草已離開了GPM，向別的前程進發，在此你也要好好祝福佢啊！至於我和深田公仔呢~並不是PART TIME來的，只是因為負責同事常忘了將我們的名字加上去，所以…不過可別誤會他們不喜歡女孩子當編輯啊！有關參加COSPLAY的其他方法，相信只有你積極去參加COMIC WORLD的SHOW才行。

鈴奈 上



MS除了買了Squall的鏈嘴外，還有《F.F.8》的T-恤、CD JOCKET和Squall首辦公仔，至於ZIPPO打火機和指環就沒有買了，因為只是個鏈嘴已很昂貴，再者打火機對MS來説又沒有作用，所以…最後很多謝你的支持和鼓勵(^-^)。

MS上

綠川光，聲線比較明亮，配少年或青年的角色十分適合，唱歌方面本人聽過他的一隻大碟，好像並不像各下所説的，其帶有磁性的聲線，聽下去好像不錯，不過快歌則好像不適合他；資料方面，則請繼續留意本誌。

横山智佐及林原めぐみ的評價，二人的聲線在業界中是屬較特別的，可以説一聽下去便知是她們，配比較活潑的角色會適合；特別是在《新世紀》的演出更是一絕，聽到她的另一面配音技巧。

基本上聲優生涯是無窮無盡，就算到離世時也可説是一位聲優，只要聲帶不受損或啞了的話，聲優生涯是不會終止；各下所説的數位只是演出機會較少或轉去向而已，特別是山寺宏一，現在是位清晨直播節目的主持人。

山寺良牙 上

「不翼而飛的 SAVE」

Hey！玲奈姐姐：

你好嗎？眾編輯好嗎？各位讀者好嗎？大家都好嗎？好心急啊！好想快的見到一百期嘅雄姿啊！唔知會係點呢？又唔知黑手係咪真係變咗「台長」呢？不過話説回來，眾編輯似乎真係好唔掂，就連一向報喜不報憂的福田君，在字裡行間都遮掩唔到個份疲累嘅感覺。我自己試過係深夜寫嘢同打機嘅滋味，真係好唔掂。就算強制自己撐大對眼，不出6秒又走去搵周公嘞，可想捱咗4個通頂嘅編輯，九成都變咗外星人。但係我相信，你地之所以加入GPM嘅大家庭，人工並非主因，而係抱着對遊戲的熱誠和與讀者分享嘅個份喜悦，才能敖過一個又一個倦極的晚上，係度我衷心咁講一句：「辛苦晒，敬業樂業的編輯們，多謝你哋，你哋嘅加倍努力絕對唔會白費，因為係你地背後有千千萬萬嘅讀者同你地打氣，我相信讀者對GPM嘅肯定就係對你地嘅最大回報！對嗎？

好嘞，講番我嘞。

今個禮拜我犯太歲(我估係)。唔單止俾人整唔見咗94至96期的GPM，令我好沮喪(內裡有我最L嘅AC-M.O.A攻略)更加係24小時之內先壞振掣(原裝架)，再壞PS，最後連入滿SAVE嘅)MEMORY CARD都衰咗。OH！天哪！SF EX plus a練咗296招，仲有NFS系列，鐵拳、獸化格鬥，TOMB RIDER等等(記唔晒咁多嘞)全部都移咗民去天堂，噢～～有嘞T_T(機同掣只係小毛病自己仲搞得掂。但MC就冇得救了)

由於以上原因導致心情極壞，故來信遲咗，sorry！不過都要多謝你抽中我封信，好嘞，See you next time。

P.S：覺得我嘅新筆名點嗎？

幽燄・護

AD.1999.5.1

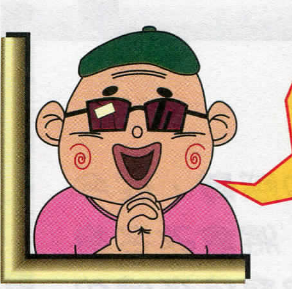
TO：幽燄・護

你的筆名是否由動畫人物中改變過來的？很特別啊呀，有沒有買下100期的特別版呢？感覺如何？小妹先代眾編輯向你説聲多謝。另外小妹也明白到你的慘況，因為在編輯部中也有類似的情況發生，那就是可憐的MS，佢的PC-E SAVE CARD的記錄也是突然不翼而飛，這種慘況實在…不過努力呀！不要氣餒呀！小妹會支持你的。

玲奈上

「編輯接待處」 剛剛成立，雖然與「編輯TOUCH」差不多，但是日後會有些微的改變，熱切期待吧！

你們想跟編輯們作交流嗎？那就快點寄信來灣仔駱克道３３號中央廣場　利商業中心７樓「編輯接待處」收就可。



主持人：白雲

大家好！由今期開始，小生白雲便是這所新開張的畫廊「GP GALLERY」的主理人，一如以往，本人也會為親愛的讀者們品評一下作品，而且，如果大家的作品是畫得出色的話，更會獲得一定的獎勵，希望大家能多多來稿！

而由這期開始，白雲每次也會為大家設定一個題目，希望大家能夠依題來畫，如果大家真是有心一考畫技的話，便不要放過這個好機會，説不定下次得獎的會是你呢！

第103期題目：
我心目中的超級機械人
截稿日期：1999年6月8日
第104期題目：
DRAGON QUEST VII
截稿日期：1999年6月22日



優秀作品



筆名：南

評語：以作畫質素而言，這畫確是今期最好的一幅，不過，有一些地方是要多加留心的，首先是在光源的問題，請留心，落日的方向是在後方，不過，奈戶流留的影和太陽的方向是一樣的，這樣便不合理了；而另一方面，在奈戶流留頭上的鷹的表達亦有點兒問題，雖然大致也想像到是一隻起飛中的鷹，不過，大可以不畫出鷹本身，反而加上多一至二根的羽毛，效果可能會更佳。



筆名：熊人

評語：不論是背景的色調和整體構圖也相當不俗，不過，在莉舞流留身邊的冰塊便有點兒古怪，而且，莉舞流留的上、下身比例好像有點問題，令人有「大腳八」的感覺，再加一些飄雪便更精采。



筆名：雷雅

評語：真是非常難得，終於也有人畫《玲音》的畫稿來，很明顯，雷雅對這套作品有一定的認識，所以畫出來很有此作的「味道」，不過，作畫的質素便有待改善，首先是畫稿的「清潔」狀態，因為整張畫稿給人的感覺是「污糟」，而且，切勿利用原子筆來補線，而且亦要留心清潔問題。



筆名：神樂

評語：神樂這位常客的畫稿實在是有一定的水準，不過，這次的畫稿好像是有點兒失準，而最大的問題是出在「紙」之上，因為在畫畫的時候可能加了過量的水，又或者是紙太薄的緣故，所以令到畫紙有點「殘」的感覺；另一方面，心急上色的結果便會出現「化」和色彩混淆的情況出現。



筆名：孟晴

評語：首先要多謝這位名為孟晴的國內讀者的來稿。唔…已經很久沒有看過獅堂光的投稿了，構圖方面算是不俗，不過，頭髮和披肩的混亂，因為兩皆為紅色，所以在着色時要增加兩者在層次上的對比；此外，落白亦有破壞構圖之嫌，而可以一讚的是頭髮和眼睛之間的半透明效果不錯。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上貼上郵票的回郵公文袋；
4. 凡被每期被選為「佳作獎」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌 GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

無責任讀者擂台

主持人：非洲 PLUS

在詢眾要求之下，《無責任讀者擂台》現在重開了，各位想一抒己見（或搞事）的讀者不妨投稿到來，我們是會有一份遊戲精品送給你作為紀念。

TO：主持人

你好！我是首次寫信到遊戲雜誌，希望你能夠刊登本人的這一封信。

今次本人想寫的遊戲就是由SEGA SATURN移植至PlayStation的《Soul Hacker》。雖然已經玩過SATURN版，但本人希望可以得到當時那令人的興奮感覺而再玩，不過卻令本人有點失望。可能PlayStation的機能不及SATURN，因為在地圖行走時，經常感到畫面有跳下跳下的感覺，令本人眼都有點花。不單如此，在戰鬥完結時的那一刻定鏡，獲得經驗值的畫面才會出現，因為那一刻在SATURN版裏即表示要連續戰鬥，經常都被嚇倒。在背景音樂方面，要表現了PlayStation的機能有點不及，因為音樂亦有點跳的情況。最後就是它的甚麼新原素，根本沒有特別。本人覺得如果一個移植遊戲新原素（故事）需要浪費不少時間在爆機之後才見到的話，便會沒有意思了，因為很多人認為浪費那麼多時間是不值得的，所以只有很少人才會再玩。幸好爆機之後，所挑戰的BOSS是上集的主角─「葛葉」，都算有點安慰。

天下一賤男上

非洲的回覆：

剛推出的PlayStation版《Soul Hacker》的評價確是不高，不過對於一些沒有玩過SATURN版的玩者來說，可能這已是不錯作品。我不滿的並不是PS的機能，而是ATLUS，為什麼推出一個移植版的遊戲，還不用多一點心機去做。不過說到尾，如果沒有玩過這遊戲的讀者，PS版的仍是可以接受的。

正版有理！

TO：主持人

現時實在是有非常多的「老翻」遊戲在面上充排斥着，令小女子感到非常不安，事關小女子是一個忠實的「正版支持者」。

對一些「鍾情」於玩翻版遊戲的玩者而言（所指的是藉口），正版遊戲實在太貴了，所以無法負擔，唯有買翻版遊戲，對於這一點，小女子是非常明白的，不過，這始終是一件非法的行為，絕對不應鼓吹，大家現時其實只是顧着一時之快，說真一句，如果生產遊戲的公司因為翻版而導致有非常巨大的損失的話，說不定便就此結業，那麼，大家又何來有新遊戲玩呢？

從另一個角度來看，生產翻版的人簡直便是人渣中的人渣，人家辛辛苦苦生產出來、研究出來的遊戲被這些不法之徒不用分文的盜用着，這又是甚麼道理呢？但話說回頭，有時候一些在香港的遊戲發售商人又真是太過「食水深」，雖然說是「願者上釣」，不過，有時候就是因為在別的地方買不到才在心不甘，情不願的情況之下向這些「大鱷」以「海鮮價」買遊戲，請那些所謂的「正人君子」不要說甚麼：「你可以唔買㗎……」，又或者是：「咁叻咪自己去日本買囉……」的不負責說話。

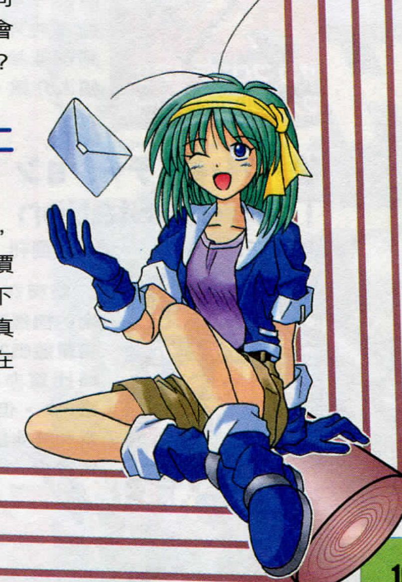
可能以上的言論是有點偏激，之不過這又真是一個事實，另外舉一個例子，就如同樣在日本進口的模型為例，在看港買到的模型，除了是一些特別例子外，其價格也不會超過6～7算，其中有一些更是低至4或5算，這又是甚麼原因呢？大家又有沒有想過呢？

不平人

梅花鹿上

非洲的回覆：

本人雖然說是遊戲雜誌編輯，但是自己所買過的遊戲也不過5隻，一來沒有時間玩，二來當然是因為「錢作怪」啦（主要是我不喜歡打機）。說回本港賣GAME的SHOPS炒價似乎真的高得嚇人，就以《DDR》為例，早陣子就被推到1800大洋，試問在經濟不景之下怎樣叫人願給1800蚊買隻GAME呀（可以食到100個開心樂園餐喇），無可否認商人們真的眼光獨到，早就預到什麼遊戲炒得起，買貴一點就當是打賞給他們的吧，這樣想，在以「海鮮價」購買時可能會開心一點...



遊戲誌突發組

病入膏肓讀書樂 東瀛機迷叢書多面睇

像《遊戲誌》編輯這類喜歡打機的人，通常都會對漫畫、動畫、玩具模型以至電腦遊戲感興趣，為了最新資料可能間中都會購買幾本日本雜誌看。不過對於《遊戲誌》大部分讀者，尤其是年紀較少的來說，除了看「新刊FIRST LOOK」偶己介紹的資料外，相信對日本有些甚麼遊戲、動畫、玩具雜誌，甚至有些甚麼內容都不太了解。這一期我們就來一次總力特集，介紹日本在這幾個分野上主要的雜誌和內容，還告訴大家購買這些雜誌的集中點。

遊戲類

在香港，遊戲雜誌多數都是星期四到港的，而且售價都幾乎劃一在$60水平。

ファミ通 FAMI通

出版：ASCII
種類：周刊

日本最暢銷的遊戲雜誌，擁有最多的獨家消息，分析文章和銷售統計也是業界的參考指標。不過對於新出遊戲介紹和攻略的篇幅就比較弱。



PlayStation Magazine

出版：德間書店
種類：雙周刊

愈做愈薄的PlayStation專門誌，以前在遊戲雜誌中頗有地位，現在情報不及《FAMI通》、遊戲介紹不及《THE PS》、攻略又不及《電擊PS》，唉。



ドリームキャストFAN Dreamcast Fan

出版：德間書店
種類：雙周刊

以根性搭夠的老牌SEGA專門誌，內容以新遊戲介紹為主。



THE 64 DREAM

出版：毎日COMMUNICATIONS
種類：月刊

較着重新作介紹的N64專門誌，也有特別為超任和GAMEBOY遊戲而設的專欄。



GAMEST

出版：新聲社
種類：月刊

幾乎可說是唯一的街機雜誌，內容亦幾乎以各種格鬥遊戲的攻略為主，而且內容很精闢，是研究格鬥遊戲的必讀。



電擊PlayStation

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：雙周刊



以攻略精闢而著名的機種專門誌，頁數也是全部遊戲書中最厚的一本，除了詳盡的攻略外，新遊戲介紹都能給予足夠的篇幅去介紹。

電擊Dreamcast

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：雙周刊　售價：550日圓





Hyper プレイステーション Hyper PlayStation

出版：SONY MAGAZINES
種類：月刊

幾乎已給人遺忘了的PlayStation刊物，由於內容同樣是遊戲介紹和攻略，可是卻是月刊，所以不太受注目。不過偶然也會有些獨家率先新作發表的。



ネオジオフリーク NEOGEO FREAK

出版：藝文社
種類：月刊

唯一的NEOGEO遊戲專門誌，介紹攻略目錄設定原畫漫畫包羅萬有，最近多了NGPC，變成了唯一專門介紹NGPC手提遊戲的雜誌。



ザ・プレイステーション The PlayStation

出版：SOFT BANK　種類：周刊



能與《FAMI通》抗衡的機種專門周刊，着重遊戲的介紹，攻略比重亦比《FAMI通》多。但分析性文章和其他趣味專題就比較少。

Dreamcast Magazine

出版：SOFT BANK
種類：周刊

電擊NINTENDO 64

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：月刊

由於N64遊戲數量不多，所以雖然這是本月刊，但仍是以攻略為主，新作介紹為輔。本書亦有介紹現在還推出的超任遊戲和最新的GAMEBOY遊戲。



電擊王

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：月刊

在日本相當具江湖地位的遊戲業界雜誌，內容有一半是市場分析和訪問，新遊戲介紹雖然較簡單，但就涵蓋了所有機種包括電腦遊戲，而且18禁遊戲佔了不少篇幅。



GAME WALKER

出版：角川書店
種類：月刊



可以說是給非機迷閱讀的遊戲雜誌，雖然也有攻略和新GAME介紹，但取材上會多揀選一般人感興趣的內容，所以會有明星專訪、電影介紹等一般雜誌的內容。

ゲームラボ GAMELAB

出版：三才BOOKS
種類：月刊



業界有名的地下遊戲雜誌，內容以介紹遊戲及硬件改造、軟件複製、模擬器、地下網頁及業界秘聞為主。由於內容太地下，本書不為日本遊戲業界承認。

體驗版類

有體驗版附送的遊戲雜誌，由於要取得版權和需特別製作關係，幾本刊物在同一個月介紹的體驗都大同少異。

ファミ通 Wave FAMI 通 WAVE

出版：ASCII
種類：月刊



一本配合大量影像內容的雜誌，體驗版反而只是次要，主要是各種透過PlayStation光碟作媒體的訪問和新遊戲介紹片段，雜誌的內容也有較多獨特的專題。

電撃 PlayStation D

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：月刊



以體驗版、新作介紹影片和特製遊戲記憶資料為主的雜誌，最近加入了小説和迷你遊戲，較著重讀者專欄。

プレイステーション Re-mix Hyper PlayStation Remix

出版：SONY MAGAZINES
種類：月刊



同樣以體驗版、影片和遊戲記憶資料為主，書中的內容也主要圍繞碟中收錄的遊戲的說明。

動畫類

這類雜誌最殺食的地方除了有很多動畫圖片之外，還經常會附送動畫海報和有趣的小冊子，也是動畫特刊、影碟和CD推出的主要情報來源。

NEWTYPE

出版：角川書店
種類：月刊



可以說是香港最暢銷的動畫雜誌，以大幅插圖為主，選材主要是當時的大作，高達和由角川製作的動畫是肯定優先介紹的，此外還有實寫電影、唱片和影音等介紹。

ANIMAGE

出版：德間書店
種類：月刊



出版了20多年的老牌動畫誌，內容包括各種動畫資料，讀者和聲優專欄豐富。分析性文章較多，編輯頗有立場，很多時候在一段時間內會集中介紹三、四套動畫。最近改革後加入了遊戲專欄。

アニメディア ANIMEDIA

出版：學習研究社
種類：月刊



年齡層較低的動畫雜誌，較著重動畫劇情介紹。想看多點圖片及了解劇情進展的話這本雜誌頗適合。

電撃 ANIMATION MAGAZINE

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：月刊



新掘起的動畫雜誌，風格有點像NEWTYPE，但選材就較廣泛，對故事劇情的介紹也較多，內容還會包含三級片和遊戲介紹。

月刊 AX

出版：SONY MAGAZINES
種類：月刊



感覺上是本拉閘了，年齡層稍高一點的《ANIMEDIA》。

電腦類

幾乎全都有光碟附送的電腦遊戲雜誌，以選材來分類可分為一般誌和三級誌兩種。

コンプティク COMPUTECH

出版：角川書店
種類：月刊



以介紹美少女遊戲為主的電腦遊戲雜誌，也有主流電腦軟件和硬件介紹。附送的光碟收錄了很多美少女遊戲的體驗版和壁紙，最近還開始加入影像小說。

PLAY ONLINE

出版：AXELA
種類：月刊



以介紹網上遊戲為主題的電腦遊戲雜誌，除了大量美國遊戲介紹外，也介紹日產的網上遊戲、SERVER服務、上網新技術和有關網上遊戲必要的硬件知識。

TECH WIN

出版：ASCII
種類：月刊



內容主要圍繞光碟的內容作介紹，新作介紹較次要。光碟除收錄遊戲體驗版外，大量日產分享軟件也是特色之一。不會介紹三級遊戲。

LOGIN

出版：ASCII
種類：月刊



以新遊戲和硬件介紹為主的雜誌，對受歡迎遊戲會開設連載專欄。不會介紹三級遊戲。

美少女類

在日本正統派的美少女雜誌很少，多數都是三級電腦遊戲雜誌。

電撃 G's マガジン 電撃 G's Magazine

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：月刊



集中介紹美少女遊戲的雜誌，其他雜誌較少報道的遊戲會以較多篇幅報道，還有大量精美插圖，最近更開始搞自己的美少女人物計劃。產品介紹也很豐富。

玩具模型精品類

以介紹模型家製作心得為主要內容，入門書近年較少見。此外隨着遊戲動畫精品普及，有關書籍也開始出現。



HOBBY JAPAN

出版：HOBBY JAPAN
種類：月刊

老牌模型雜誌，科幻模型與正統模型比例大概各佔一半。



電擊 HOBBY MAGAZINE

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：月刊

以圖片大取勝的新模型雜誌，由於前身是《B CLUB》，所以經常介紹高達模型。關於非市販模型的文章較多，也有模型以外的玩具介紹，較適合初學者閱讀。



電擊キャレクターマガジン
電擊 CHARACTER MAGAZINE

發行：MEDIA WORKS
發賣：角川書店
種類：雙月刊

經乎囊括了模型和玩具以外所有動畫遊戲精品的介紹，是本很好的購物指南。

東瀛雜誌購入指南

來貨日

每一種雜誌都會有特定的發售日期，以遊戲機雜誌來說，全都會集中在每周四出版。動畫雜誌方面，會在每月最接近10日前的星期二、四或六來書。模型雜誌就會在每月24-5日之間。

如果以店舖來分類，崇光會在每個星期二、四、六到空郵書，星期六到船運書；宇宙船一般都是星期四到空運書；其他的也有星期五到空郵書的。

匯率

日本雜誌多數以匯率來折算售價的，每間店舖都有自己的匯率，但也不會相差得太多。以旭屋書店為例，他們很少會調整匯率，現在的匯率是船運書88算，即「日圓售價(不含税的本體價)×0.088＝港元售價」，而空運書則是12算（×0.120），此外該店也會在當眼處張貼兑換表方便顧客計算。

其他店舖方面多數會採用浮動匯率，由於價錢競爭激烈，現時店舖都不會列明匯率了，大家想知道那本書的售價是否合理，只有平時多留意日圓走勢，買書前就以書上貼着的售價計算一下那本書的匯率(港元售價÷日圓售價×100＝日元匯率)，看看相差有多大。一般來說，船運書的匯率都不會高過8算，而空運書就起碼10算(《NEWTYPE》除外)。不過，一般人也不會那麼詳細計算的了，只要自己負擔得起都不會吝嗇，對嗎？

訂書

除了一般書店會來貨的書籍外，有時候你可能會在雜誌中見到自己想要的書籍，如果書店不來貨的話你就要去書店訂購了。一般來說，只要你有書名(最好是日文)和出版社的話就應該可以訂得到的。訂購定期刊物的話，現時百貨公司書店已很少接受新客了，大家只有幫襯書店。如果要訂購的雜誌較遍門，訂書時就最好連同印在雜誌背後的「雜誌CODE」一拼交給店員，那訂購時會比較有把握。

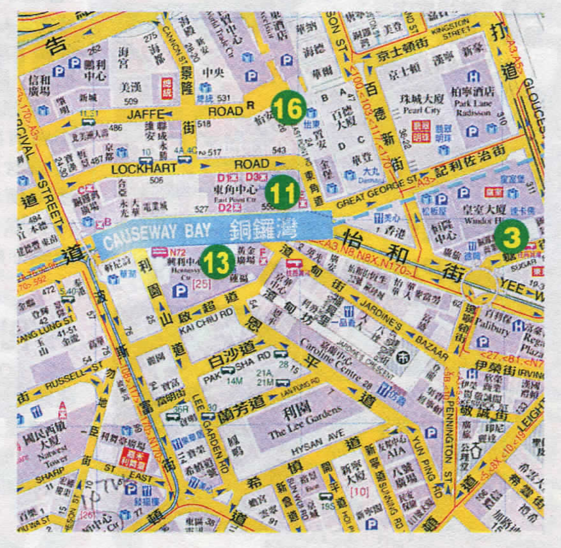


■雜誌CODE是「雜誌」二字之後的五位數字。非雜誌是不會有這個編號的。

買書熱點路線圖

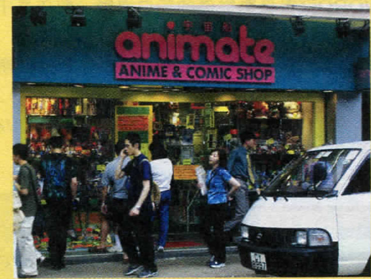






買書熱點

宇宙船



1.總店：旺角奶路臣街19H號地下
TEL: 2390-2708



2.信和店：旺角信和中心地庫B43、B50
TEL: 2742-2388



4.ATOM SHOP：灣仔道188號東方188商場136號舖
TEL: 2882-8686

3.銅鑼灣店：銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫B7／B10
TEL: 2882-8482／2882-8308

10.訊達電子公司



旺角花園街2-16號好景商業中心二樓31室
TEL: 2388-2109

日通動畫廊



14.香港店：鰂魚涌康山道2號康怡廣場北一樓F30-F31
TEL: 2560-5806
15.新界店：沙田新城市廣場第三期3樓A366-368
TEL: 2693-6756

旭屋書店



11.崇光店：銅鑼灣崇光百貨公司10樓
TEL: 2893-6083



12.吉之島店：鰂魚涌英皇道康山道2號康怡廣場南吉之島百貨公司三樓3-07
TEL: 2886-0286

5.TOKYO EXPRESS



旺角彌敦道信和中心118號舖
TEL: 2771-7511

9.SOFTNET 2000



旺角彌敦道602-608號總統商業中心Chic之堡三樓318室
TEL: 2385-7560

6.買物王



旺角彌敦道580A周大福商業中心潮流特區地庫12
TEL: 2136-0103

7.遊戲誌尊賣店



旺角店：旺角彌敦道602-608號總統商業中心Chic之堡三樓324-325號舖
TEL: 2391-1067
8.灣仔店：灣仔道188號東方188商場117室
TEL: 2882-8686

13.IPS



銅鑼灣三越百貨公司地庫二樓
TEL: 2895-5729

16.日本快線



銅鑼灣銅鑼灣東角道24-26號怡東流行通20-23號舖
TEL: 2808-1718

■米奇

網上通販DIY

喜歡動畫、漫畫和電腦遊戲的朋友，一定經常留意各種有關書籍和網頁，搜集各種新產品的情報。看到吸引的產品快將上市，當然希望能第一時間得到手，可是看見商店的售價，有時實在不禁令人咋舌。有些時候，自己心愛的商品雖巧不是熱門題材，找遍大街小巷都找不到，也會令人感到很沮喪。向店舖訂購？無良商店更是獅子開大口，叫人怎敢訂購。

近年來，INTERNET商店愈開愈多，很多產品都可以透過INTERNET來訂購，動漫畫遊戲迷就多了個購物途徑。在日本，INTERNET商店雖然有很多，不過大多數都是為國內顧客服務，肯接受海外訂購的網上商店不太多。這一期我們就就來看看網上通販是否符合香港動漫遊戲迷的需要、介紹所需手續和一些接受香港人訂貨的網上商店。



STEP BY STEP！網上訂限定版《心跳》OVA

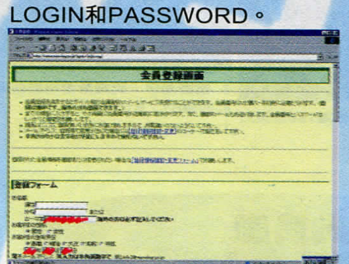
現時日本的網上商店都是與財務機構合作的，在使用信用卡付款之前需要先行在該財務機構上登記信用卡資料，取得LOGIN和PASSWORD之後就可以在該財務機構旗下的網上商店購物。以後每次購物時，你只要輸入LOGIN和PASSWORD就會自動從你的戶口過數，商店是不會知道你的信用卡資料的，這可以避免信譽不明的商店盜用你的信用卡。

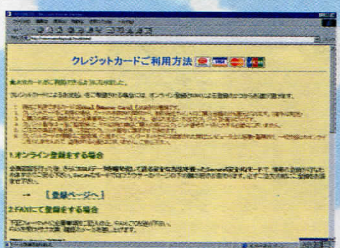
取得LOGIN和PASSWORD的方法很簡單，所有網上商店都會提供捷徑鍵給你到他們所屬的財務機構去登記，不會找錯的。

以下米奇就示範在NEO WING下訂購《心跳回憶》OVA第一卷初回限定版影碟，這套OVA 6月17日才推出，但現在經已接受預訂，為免走寶，米奇便選擇在網上商店訂購。

事前準備

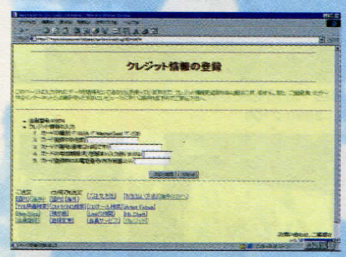
STEP 1.登記成為商店的會員，取得LOGIN和PASSWORD。



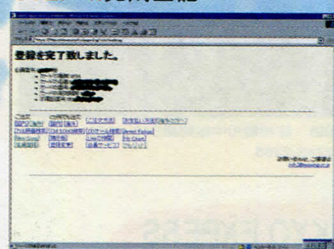


STEP 2.到有關的財務機構網頁（瀏覽器會出現上鎖的標記，表示內容正作保密處理）

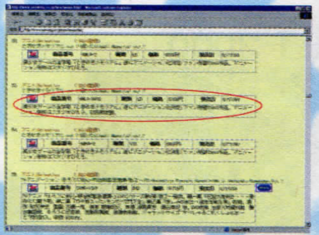
STEP 3.登記個人及信用卡資料



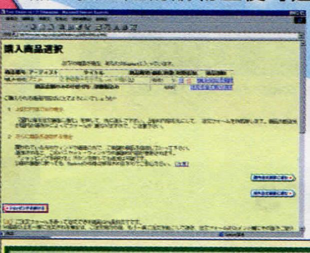
STEP 4.完成登記



一般購物程序（部份過程次序或有不同）



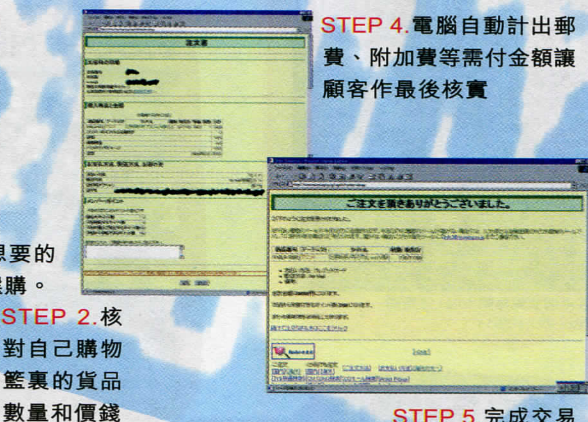
STEP 1.從貨品清單中選出想要的產品，按左邊的購物籃便可選購。



STEP 2.核對自己購物籃裏的貨品數量和價錢



STEP 3.填寫訂貨單：輸入LOGIN和PASSWORD、選擇郵寄方式、計算郵費等。



STEP 4.電腦自動計出郵費、附加費等需付金額讓顧客作最後核實

STEP 5.完成交易

STEP 6.約半天後，網上商店便會寄一個電郵給你作實，如果有問題而未能訂到的話也會一併通知。

STEP 7.等收貨啦！

就這樣，便完成整個交易。算起來要9699日圓，以現時匯率計算約為$630，如果單以這LD的原來價錢來計算就是92算，以《心跳》限定版來說隨時可能炒到10算。是否化算就見仁見智了，不過最好的是你可以到計出要付多少錢時才決定不買，那你就可以拿通販的價錢來比較市面的訂購價是否化算。

網上購物抵玩嗎？

透過網上購物無非是希望可靠點訂到心愛的產品。以唱片為例，好的時候$220-230有交易，遇上炒賣的話分分鐘要$260(DRAMA CD就是最佳例子)，隨時「天價」。如果在網上商店訂購的話，以空郵計算，雖然也需要$260-270，但肯定不會坐地起價，更有積分優惠，下次購物時可以拿積分去換取折扣，長遠計較為化算。

不過，在網上訂購書籍就不會比向香港商店訂購便宜。由於大部份接受海外訂購的網上書店為了保險理由都會採用EMS、UPS等特快專遞服務，所以郵費就貴得很利厲害，有些商店還會收信用卡手續費。如果像Victor或日本哥倫比亞這些公司的唱片，更會有行貨推出，售價就不會貴到哪裏了。

訂購時間方面，在商舖訂購一般要一個星期，訂書的話等一個月絕不出奇。網上商店以空郵訂購的話約4-6日，速遞就更快，更有專人送上門來。遇上新出的受歡迎產品，有時更會出現因來貨不足而要等下一次來貨時才可取貨的情況，相對來網上商店較少出現這種情況。

另一個採用網上通販的優點是初回特典。很多讀都會擔心給無良商人欺騙，訂貨時講名要初回版，收貨時卻貨不對辦，又或要補錢才可以得到初回版。在網上訂購由於是直接向原產地訂購，而那些店舖通常都是同時兼有零售店，有些更是生產商自己經營的，取得初回版自然較有把握。

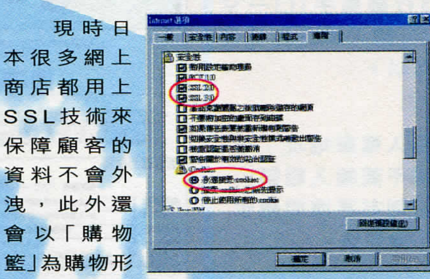
不過，米奇也不表示在網上訂就一定百發百中，有時候也會出現訂不到初回版、等了很久還未收到貨的情況。大家應該根據網上商店所列的貨品種類、有沒有零售店等資料來評估店的規模，判斷是否透過該店購物。而且還得先比較一下街價，考慮該貨品會否「返大貨」，否則訂了之後才發覺隨處可見就不值了。這方面多少要講點經驗。

通販工具集

輸入日文

網上購物很多時候都需要輸入日文，所以準備購物之前你應該準備如櫻花輸入法之類的工具。而最好的工具要算是MS INTERNET EXPLORER4.0以上配合LANGUAGE SUPPORT和JAPANESE IME 5.0，那就可以毫無問題的閱讀和輸入日文。

用對應SSL和HTTP Cookie的瀏覽器



現時日本很多網上商店都用上SSL技術來保障顧客的資料不會外洩，此外還會以「購物籃」為購物形式，這種購物形式可讓顧客自己自在的揀選貨品，電腦會自動記錄下購物清單，即使你中途去了別的網頁。要利用這些功能，你的瀏覽器必須對應SSL和HTTP Cookie，還要在偏好設定中設定為對應「SSL」和「永遠接受Cookie」。IE或NETSCAPE 4.0以上的瀏覽器都支援這些功能的。

用語集

クレジットカード——信用卡
書留——掛號
ロックイン——LOGIN
パスワード——PASSWORD
電子メールアドレス——電郵地址
ポイント——積分(POINT)
サービス——優惠／服務
お支払——付款
配送——派送
注文——訂購
メンバー——會員

過來人話

福田

我自己沒有用過，不過就有朋友用過。感覺上還算可靠，不過自己不太慣用網上通販，除非真的找不到。

JJ

曾多次網上購物，一直也沒有問題，又不怕給水貨佬欺騙。問題是收貨時間參差。(米奇按：JJ是在很久以前在網上訂貨的，現在大多數網上商店都有送貨日保證了)

MS

曾試過網上購物，是否化算就見仁見智，以後應該還會再用，有時候有精品送哩。不過買之前會比較價格，尤其是書籍的話一定不會在網上買，香港太貴的話就會考慮。

通販網頁介紹

CD JAPAN(NEO WING)：
http://www.cdjapan.com/(英文)
http://www.neowing.co.jp/(日文)

○被CSJ(CYBER SPACE JAPAN) SHOPPING GUIDE評為「WHAT'S BEST! '98」的音樂．CD部門得獎購物網站。
○有英、日文版網頁
○用信用卡付款要收手續費，日文網站收12%，英文網站只收7%
○可選用空郵或EMS速遞，空郵多收掛號費410日圓
○最高可得到8%積分優惠

漫畫王俱樂部：http://emall.justnet.or.jp/shop/jn_gaoh/

○貨種包括漫畫、小說、攻略本、畫集、唱片等。
○提供自選訂購服務
○海外訂貨必須使用電郵提出訂貨單，對不懂日文的用戶較為不利，幸好備有樣版信件，可以COPY & PASTE來解決。
○經常製作很多特輯，較貼近潮流，還會為受歡迎的題材開設專門店，購買起來較為集中。
○海外只能用UPS郵寄，比較昂貴。

FALCOM INTERNET SHOP：
http://www.falcom.co.jp/mailorder/index.html



○日本FALCOM的網上購物站
○貨品種類包括遊戲軟件、精品、海報、CD等
○有時會有精品附送
○過數日很遲
○以UPS郵寄

ASCII Rapid Commerce Service：
http://www.arcs.ne.jp/arcs/index.asp

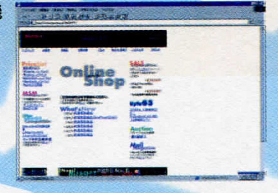
○ASCII的網上商店群入口網站，可轉至多間對象不同的網上商店
○ASCII DIRECT on the web：軟硬件、電腦書以至攻略本
○SUPER GAME MART：ASCII出品的家庭遊戲攻略、小說、遊戲周邊配件和錫包卡套裝
○E-LOGIN SHOP：各種18禁美少女遊戲
○以UPS派遞，收費頗昂貴

GAME MUSIC ONLINE：http://www.gamemusic.com

○美國網頁
○有試聽服務
○有訂單追踪功能，可翻查訂單
○可以用INTERNET、電話、FAX或郵寄訂購
○有30日回款服務
○有多種郵遞方式可供選擇
○品種不多，唱片不夠新
○部分貨品竟然是SM出品！

MJSOFT：http://www.iijnet.or.jp/MJSOFT/

○售賣18禁、美版軟件以外的軟件及沒有機械部件的硬件(如顯示卡)
○信用卡收取5%手續費
○可選擇UPS或空郵



遊戲誌突發組

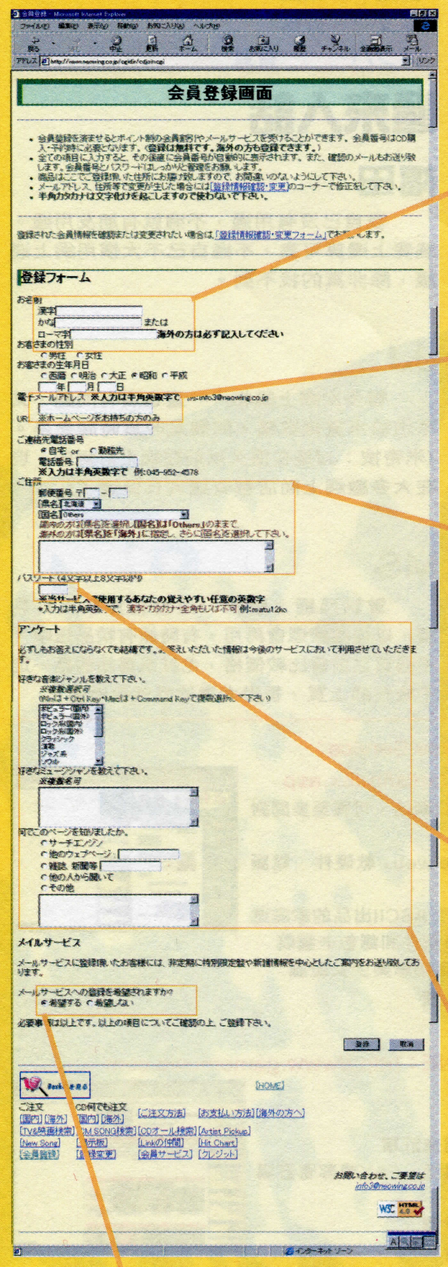
樣版表格逐一解

這裏只以NEO WING的登記表格為例作介紹，其他的網頁也是大同小異。而一般要輸入日文的地方，都是關於商品的名稱，從貨品目錄中抄過來便可以。

信用卡登錄

信用卡種類
信用卡上的姓名
信用卡編號
有效日期
申請信用卡時你所填寫的聯絡電話號碼

會員登錄



輸入姓名；只要在第3行羅馬字（ローマ字）輸入英文姓名便可以。

輸入電郵地址；千萬不要輸入錯誤，否則有甚麼問題也不會知道。

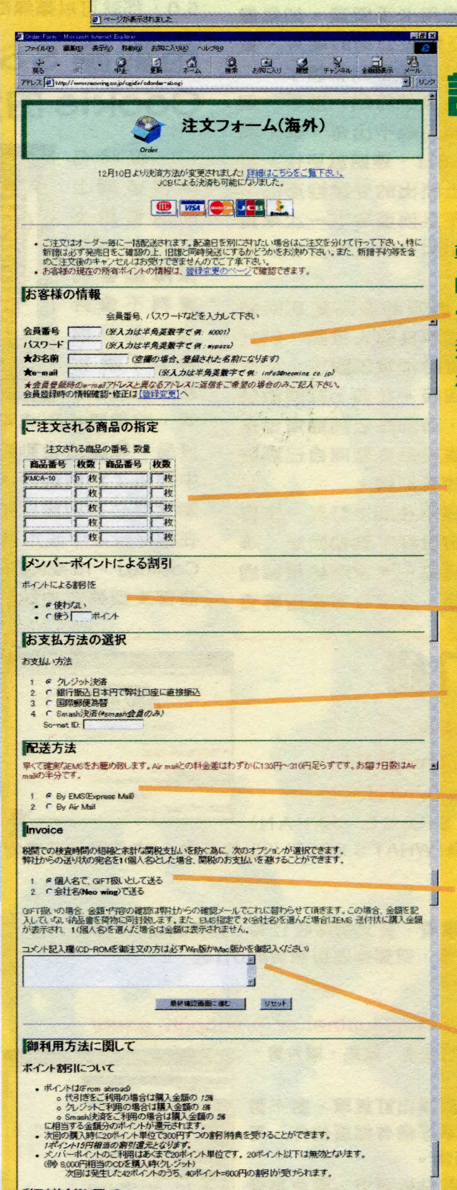
輸入地址時，縣名應選「海外」，國名可直接選擇香港，沒有香港的話應選中國。下面輸入地址的部份應以英文將地址完整寫出來，不要因為上面已選了「香港」而忽略。

自選密碼；最少4個字，最多8個字，大小寫是當不同的字來看待的。

問卷調查，可以不答。

問你要不要以電郵方式告訴你最新產品情報，預設是「要」。

訂購表格



輸入LOGIN和PASSWORD，下面的電郵地址和姓名只有在這些資料與會員登錄不相同時才需要填。

貨品編號和數量；使用「購物籃」系統的話會自動替你填入，你也可以自行輸入。

是否使用優惠積分

繳款方式；一般來說不用更改

派送方法；上面的是速遞，下面的是空郵

帳單的形式；一般都是選以個人名義，當禮物寄過來，這可避免無謂的通關手續。

備注欄；如果訂購CD-ROM的話，就要在這裏註明要WIN版還是MAC版。

一般注意條款和積分應用的規則

Presented By：Yamadera Ryouga &子濃

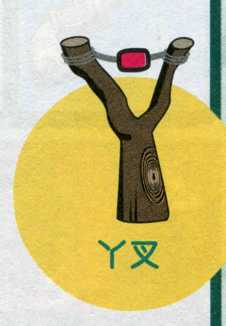
各位隊員好！經過「秘技工場」五年的精心研製後，終於製成五件超級秘技大王；「秘密技攻」首次與各位見面，現在先解釋一下秘技的等級，等級評價共分為五個，由高至低的評價分別是——











另外亦歡迎各隊員提供秘技情報上總部，若總部認為該段情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報的隊員，情報費以評價等級來評定，分別是——



攞你命3000——集各家武器之所長，攻擊力全面，實為武器(秘技)中之極品。

價值：港幣500大元呀！

黃金槍——能穿透一切阻擋物，唯獨未能全面破解敵方(遊戲)之陷阱、機關。

特價：港幣300大元啦！

麥林——孟波必備的武器，有一定的攻擊距離，但破壞力一般，對敵方(遊戲)來說，這只是「雞毛蒜皮」。

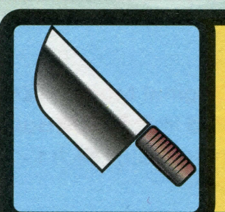
只售：港幣200大元咋！

牛肉刀——勝在進可攻、退可守，不過對於敵方來説，這只是表面工夫，不能深明技巧的精髓。

超抵價：港幣100大元囉！

丫叉——屬小兒科，用得上佢不如用拳頭仲實際！(起碼唔係攻擊性武器)唔該留番俾自己使！

0差價 ： $0



彈艙1：謎之空白頁終於現身！
Game：心跳回憶Drama Series Vol.3～啟程之詩～
機型：SEGA SATURN／PlayStation

遊戲內共有12編文章需要玩者逐一校對，若玩者能在「全部文章中」，「全部找出」所有錯處的話，即完完全全沒有遺下任何一個錯處的話，在完成第12編文章後，便會出現藤崎詩織與主角一起望著，佇立於校庭中央的「傳說之樹」的特別事件。

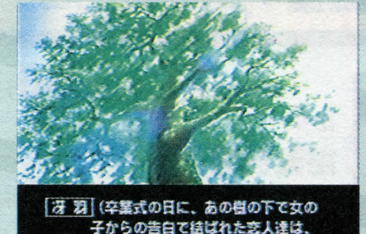
此外，看過結局後進入「おまけ」，並觀看已出版的畢業文集「文集閱覽」時，便會發現，在畢業照片的批鄰原是空白的一頁，會出現詩織與主角的照片，還可以看到畢業文集的編者話「編集後記」。

注意：若是玩者正在進行「館林見晴編」的話，便會少了「傳説之樹」的一張特別畫面，若想連該特別畫面也看到的話，便必需玩「藤崎詩織」編。

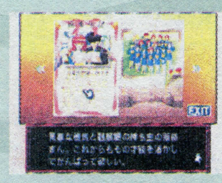
■ 一直十分順利的校對工作



■ 究竟藤崎詩織在想甚麼？



■ 傳說之樹？


■ 咦？怎麼多了一頁的？



彈艙2：超強模式出現
Game：Cyber Org
機型：PlayStation

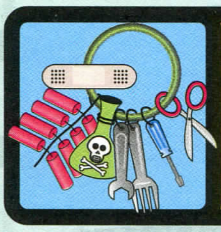


■ 完成第五版「Area 5」後便會出現Ending，不用去過所有房間也可。



■完成遊戲後的Save畫面中Save的話，便可做出有「Hyper Mode」的記錄。

完成5個地域，亦會全數過版而正式結束遊戲，看過Ending後便會出現可以Save一次。此時，Save後再將記錄Load出來的話，便會出現一個名為「Hyper Mode」的新模式，進去玩時便會發覺，玩者可以在最初時便擁有所有武器；不過敵人亦相對強化了！有興趣的不妨挑戰一下吧！



彈艙3：超級想要秘技
Game：The House of The Dead 2
機型：Dreamcast

這個「打到手都軟」的遊戲相信各位也想要它們的秘技，今次所刊出的是「無限Continue」及「珍貴道具」的出現方法。

無限Continue

首先要完成「Original Mode」，之後再全數完成「Training Mode」及「Boss Mode」，弄妥後再進入Option的Continue設定，這樣便會發覺可以將Continue數目改至「Free Play」。





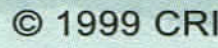


珍貴道具

在Training Mode中將所有項目均完成至Level 5之後，再進入Original Mode，這樣便發覺在道具箱中多了：一擊必殺彈、無限彈夾、急救箱之素；同樣地全部完成Boss Mode至Level 5之後，在Original Mode中會增加：一擊必殺彈、無限Credit及體力1／4之素。



彈艙4：這是甚麼？
Game：Aero Dancing～featuring Blue Impulse～
機型：Dreamcast





這個比較特別的模擬飛行遊戲，現在終於有些比較有趣的小秘技出來，現在將這些秘技刊登出來。

隱藏機體

在空中游泳的海豚：在Sky Mission Attack模式中，在1～7版中均取得Challenge Score以上的分數，這樣便能進入第8版，再次在第8版取得Challenge Score以上的分數，便可獲得此機體，雖說是海豚，但一衝到海面亦是會墜機的。



鬼馬飛天車：使用剛才取得的海豚，玩過Sky Mission Attack模式的1～8版，並且各版也需「全數取去」所有煙圈，時間及分數則無關係，這樣便能取得新的飛天車。

遊戲設定增加欄目

在新遊戲時將名字設定成「TASCAS」開始遊戲，之後在Option內便會多之一欄「Special」的項目，將這個狀態Save後再Load出來的話，便能改變Special Option內的設定，設定共有3種，分別是：

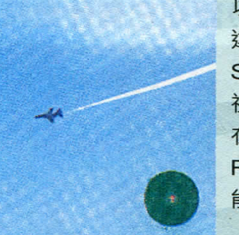
HUD Oprion：設定成ON的話，在放下機輪時，會顯示AOA計及昇降計。

COCKPIT：設定成OFF的話，在機艙視點時便不會顯示機艙出來。

PLAYER ASSIST：設定成OFF的話，在高速飛行時，有關昇降舵的限制便會被解除。

遙控飛機

在輸入名字時輸入「？RADICON！」開始遊戲的話，之後開啟著ROUND視點；在飛行中轉用ROUND視點的話，便會變成好像玩遙控飛機般，這時按LR掣可以改變視點的遠近。將其Save後，這個視點亦會存在，不過這在Replay中是不能使用的。



特殊塗裝機體

在Sky Mission Attack各版也會定下一個分數限，當玩者取得的分數高過這個分數限的話，便能選擇特別塗裝的機體。首先要在所有版面取得分數限以上的分數，之後進入Library後，同時按LR掣，若聽到「おお、やるじゃないか」的聲音後，便表示成功。之後在Sky Mission Attack及Free Flight中，便可使用F-15DJ、F-15J、F-1、F-2、RF-4E、T-4的特別塗裝機體。各版的分數限則如下：

Island	25000
City	25500
Valley	17000
Night City	16000
Base	14500
Mountain	18000
Cloudy	18000
Moonlight	25500



彈艙5：嘩！咁都得！？

Game：實況Powerful棒球6

機型：N64

這個人物做型有趣可愛的棒球遊戲，今次終於有些有趣的秘技出現，現在趁一刊登她們出來。

連射有著數？

今作出場的所有選手，若是在比賽中將按掣連射的話，會影響走力及球速的變化。走力方面，連射後所出現的走力表現，會是「最高走力」再+10%；球速方面，則會是連射三次後會增加1至8 km/h的速度變化。

可是球速方面使用這技巧的話，會額外消費少量耐力；不過相對來說，最高球速若是不用此技巧的話，單單是普通的投是投不出來的。

古怪陣式？

在育成模式(サクセスモード)中，可以令到只能於事件中才出現的「單腳打法」及「旋風球」能在最初使用，方法是有作成選手時，選用下表的固定組合便可，不過成功率只得50%，若當日你「黑仔」的話便做100000也做不到。

名字	臉顏色	位置	出現陣式
王	黃	野手	單腳打法
野茂	黃	投手	旋風球

育成小技三種

另外在育成模式內有三個小小的技巧，就是「文章顯示」、「用語解釋」及「對白縮短」，不過遊戲的文章內容大多是日語，不知各位會否看得明？還是「一應」刊登技巧出來讓你們過過癮。

怪技	出現方法
文章表示	在育成中一直按著L或R或Z任何一個
用語解釋	出現綠色文字時按L或R或Z任何一個
對白縮短	完成遊戲一次後，在大學選擇畫面時選擇(可以解除)



戲配件睇真啲

DANCING KING

BY：非洲



因為自己舞藝不精，又怕獻醜，所以很少到機舖玩《DDR》，在知道了它移植到PS後，本想買回來在學慢慢練，怎料其價錢令筆者不敢一試。而近日發現了一張新的跳舞毯，而這張毯的價錢便沒有KONAMI推出的那麼高了，所以都有不少人想買，便找來為大家介紹一下吧，如果想買的朋友(包括自己)想知它有什麼特別？看下去便知道了。



《DANCING KING》

《DANCING KING》最特別的地方其實只是多了口及△這兩個掣，KONAMI推出的跳舞毯便只有×及○，因為現在多了兩個掣，所以可以試到做其他東西，玩到更多的遊戲，如果大家貪得意或者技術高人一等的話可以試下用這張毯玩其他GAME，最有趣便是玩格鬥GAME，不過要做一些複雜點的COMMAND都有一定的難度。







■玩格鬥GAME的難度真的不低

各位在玩之前最好先除鞋，因為跳舞毯本身容易污糟。免得弄髒它，或者可以在玩之前先舖上包「贏」紙，這樣便可以防止弄污它了。在玩完了之後，應該將它摺好收藏，《DANCING KING》本身是比較薄的，所以可以摺到很細，這樣便不怕太大張而浪費地方。





■不想用腳玩的話，可以「以手代足」

玩後感

在試過了《DANCING KING》及KONAMI那張之後，發現踩上去的時候，筆者覺得《DANCING KING》的感應是比較好，而且比KONAMI推出的跳舞毯要輕要薄，多了兩個掣便可以試試用張毯玩其他的GAME，其實最主要的都是夠平，現在街價都只不過$350~450，不像KONAMI的那麼貴，價格浮動雖然頗大，但如果喜歡的話仍是買得過。(到最後都是因為沒錢而沒有買到...)

FAR EAST OF EDEN
天外魔境 II
PUSH RUN BUTTON !
© 1992 HUDSON SOFT
© 1992 RED

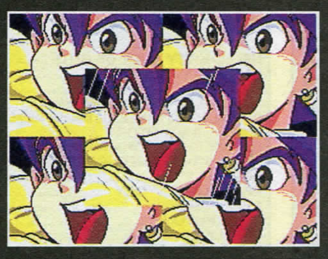


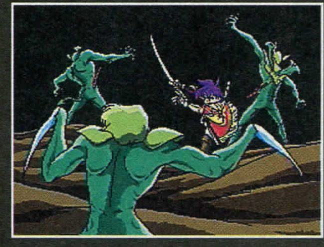
PCE
容量：SUPER CD-ROM
製造商：HUDSON SOFT／ RED
發售日：1992年3月26日　價格：7800日圓
遊戲類型：RPG

前言

相當大家有玩過「PC-ENGINE」的話，《天外魔境》這名字絕對不會陌生。這遊戲系列最為人熟識的相信是《天外魔境II卍MARU》，由廣井王子企劃及監督，由久石讓負責主要音樂，無論在音效、畫面方面都做到一流水準，再加上一流的動畫，在那時不知吸引多少機迷(包括筆者在內)，現在就與大家回味一下。









故事



宇宙的創造主誕出兩位神，這兩位神分別是(ヨミ)及(マリ)，他們到達一個藍色的星體，創造了一個有人類居住的世界ジパング。這個美麗而和平的ジパング，從地下中突然長出巨大的植物黑暗蘭，原來那是由地底之國「根之一族」所控制的，這怪物在瞬間將整個ジパング控制，在絕望之際，一群自稱為「火之一族」的人向這群怪物挑戰，從此「火之一族」和「根之一族」的鬥爭長達了數千年，就在「火之一族」根皮力盡之際，他們利用七把聖劍將黑暗蘭封印，並將「根之一族」強封在地下，但是亦因為這樣「火之一族」也面臨滅亡…



經過千年的和平歲月，人們已續漸忘掉黑暗蘭的事情，就在ジパング西方的大和之地，一位名叫タイクーン的支配者將七把聖劍拔起，將黑暗蘭封印降開，令到ジパング重現千年前的惡夢。

遊戲特色


◆地圖畫面

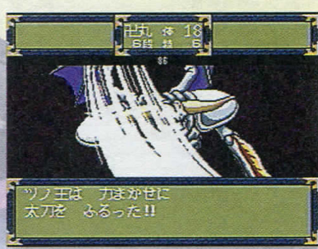

◆迷宮畫面

《天外魔境II》的特色可謂多得數之不盡，除了遊戲的音樂和畫質外，還有其他特色，先說說其世界地圖，在遊戲的世界觀中，ジパング是一個由很多個國家組成的地方，而且每個國家均能連接，可謂四通八達，其中還隱藏有很多古怪的建築物，只要到這建築物內找天狗，就能取得有用的「卷物」。此外，角色在地圖畫面移動時和在迷宮移動時的樣子也會有所不同，來配合當時的環境需要，最後不能不提的當然是遊戲的讀碟速度，在進入戰鬥畫面時幾乎是不用讀碟，既快又爽，真是很佩服這個遊戲，因為現時的RPG遊戲都很少會這樣的啊！

戰鬥



◆普通戰鬥時畫面



◆BOSS會有攻擊動作

與一般RPG遊戲同樣，在地圖畫面移動的時候會遇上敵人的襲擊，接着會進入戰鬥畫面，角色們除了有基本的普通攻擊外，還有「卷物」和「奧義」作攻擊，完全以角色而定，在BOSS戰中，還可以看見BOSS們的攻擊動作，在當時來說是非常真實呢！

MS回憶



記憶在小時候知道此遊戲推出時感到非常興奮，還時常留意這遊戲。就在它推出的那天，筆者到旺角的××商場去，看見那兒數部電視機也SHOW這遊戲，忍不住手的MS用550大元(一在當時來說已很昂貴)，回家後只是看過OPENING時已覺得值回票價，雖然筆者幾經辛苦也將它CLEAR，但是最後因為「天之聲」(一SAVE CARD)沒電，所有記錄也一命烏乎~~

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到港九各「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

灣仔店

香港灣仔灣仔道188號東方188商場1樓117室

電話：2891-4448 傳真：2572-7118

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：71～100期

遊戲名稱 ……… 刊載期數

TEXT：KOTARO



AD	
製造商：namco	
基板：SYSTEM 12	
推出日期：夏季	預定容量：不明
FIG	2P

續報！最新LOCATION TEST版本畫面公開！

引言

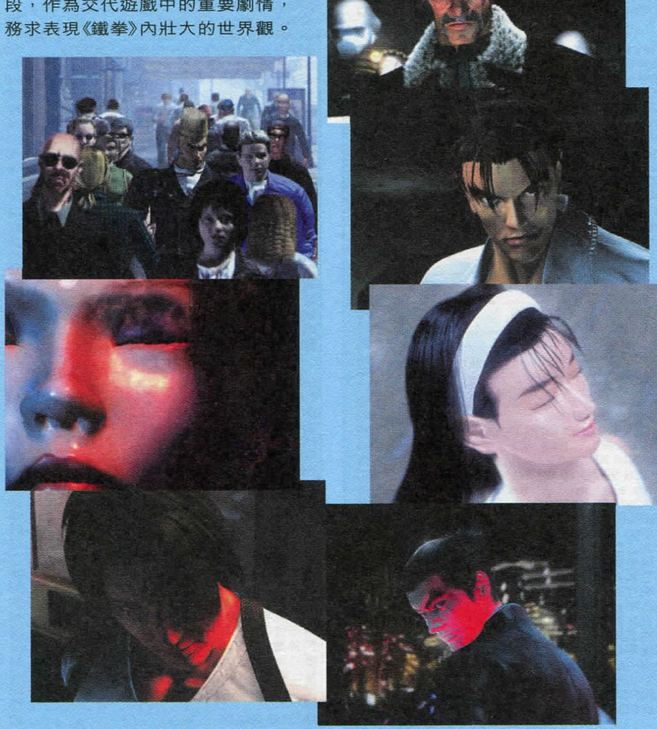
絕對算得上是namco的3D格鬥名作《鐵拳3》，推出至今，不經不覺已有兩載，雖然遊戲其中的故事已經告一段落，曲終人散，但是由於作品在日本方面仍然大受歡迎，直至現在亦沒有半點減退，加上不斷有支持者要求於《鐵拳》最新作中，加入以往《鐵拳》系列中的人物，所以namco才會著手開發集新舊角色大成於一身，以系列外獨立故事作為骨幹的改良版本——《鐵拳TAG TOURNAMENT》！

然而，在第九十九期《遊戲誌》之中，我們已為大家介紹過《鐵拳TAG TOURNAMENT》的開發狀況、試後報告和遊戲訪問，至於今次我們則會首次公開LOCATION TEST版本的最新畫面，以及正式公布遊戲的大概，揭開一直不明的系統操作之神秘面紗。不過由於以下是開發完成度只有百分之五十的遊戲畫面，所以3D POLYGON和TEXTURE MAPPING表現方面也會略為粗糙，可能與調整後的完成版本正式推出時會有所不同，因此大家可要注意！



全新製作！CG OPENING MOVIE

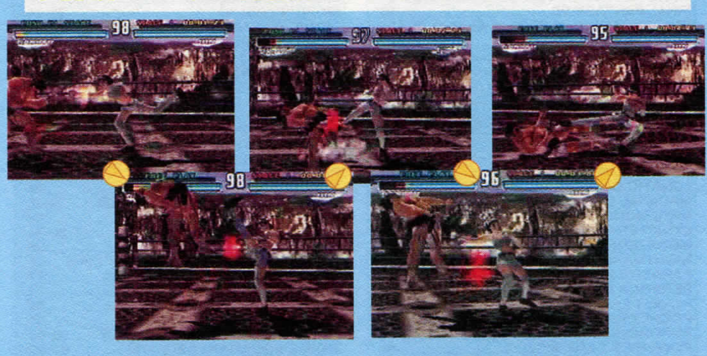
繼承《鐵拳》系列的優良傳統，今次《鐵拳TAG TOURNAMENT》亦不例外，加入原創的CG OPENING和間場片段，作為交代遊戲中的重要劇情，務求表現《鐵拳》內壯大的世界觀。



二人協力攻擊「TAG COMBO」

二對二戰鬥形式TAG BATTLE下衍生的新元素系統「TAG COMBO」，就是以交接（CHARACTER CHANGE）CANCEL先發角色的特定攻擊，然後由後發角色作出追打，繼而造出各種二人協力的空中COMBO或是二十連COMBO。此外，特定的角色組合，更會持有專用的TAG COMBO，從而令到技與技之間，能夠創造無限制的變化。

平衡調整！「固有技」與「十連COMBO」追加！



除此之外，為了令到角色與角色之間的實力更加接近，增強新舊角色對戰時的平衡度，在今次《鐵拳TAG TOURNAMENT》之中，開發人員亦重新為角色部份的技性能作出調整和修改，而且更加進新的固有技和十連COMBO，絕非單純翻新舊有角色這般簡單。









※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

TEXT BY：KOTARO
協力：古拉拉_B、J.J.、福田
鳴謝：太田娛樂有限公司、CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED提供資料

《SF EX 2 PLUS》最新消息！

曾於上期之中已為大家報導，由ARIKA製作的3D格鬥遊戲最新改良版本《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》，在本週又有最新的資料公報。首先，已知的是今集中會加入的六名新角色，其中包括有曾經在《STREET FIGHTER EX》中登場的PULLUM PURNA、DARUN MISTER和VEGA。此外，更加入系列中首度登場的SAGAT和手持裝備強化手臂，腳踏ROLLER的四眼孖辮少女AREA（釋音）和身份成謎的男子ROSSO（釋音）兩名原創角色。至於前作中四名重要角色HAYATE、KAIRI、SHADOW GEIST和GARUDA則並未公布會否出現，遊戲已於早前在新宿和大阪兩地進行LOCATION TEST，而平衡度方面亦有大幅調整，但是正式推出日期仍然未定，還請大家耐心等候！





SEGA新類型職業系列第三彈，正式公開！《VIRTUA STRIKE 2》第五度出擊！

雖然日本SEGA方面，近日正在準備舉行業內的PRIVATE SHOW，展出和公布新一季的遊戲作品，其中已率先知道的兩個遊戲，同樣也是採用NAOMI開發，包括曾經推出過三次改良版本的《VIRTUA STRIKE 2 LIMITED》，遊戲是以早前推出的《～VER,99.1》版本作為基礎，再加入不同的新隊伍衍生而成，然而，最值得留意的地方，就是基板由原來的MODEL 3降格至NAOMI，製作班底則由原來的AM 2研變成現在的AM 11研，所以球員處理能力方面比起原版略為遜色也是理所當然的事，希望正式推出時能夠有更大的改善。

至於另外一個作品，則是SEGA號稱繼《CRAZY TAXI》和《AIRLINE PILOTS》之後，又一新類型職業遊戲，名為《BRAVE FIREFIGHTERS》（暫稱），是個模擬消防員手持消火劑鎗進入火災現場的放水SHOOTING GAME，以拯救出災場的生還者為目標，是個單單聽到已經覺得相當有趣的作品，預定近日發表。



ブレイブ ファイアーファイターズ（仮称）



神秘射擊作品登陸本港！

繼早前TAITO的《RC GO！》之後，在今個月初，又有未正式發表的開發版本遊戲秘密抵達本港灣仔軒尼詩道遊戲機城進行測試，至於今次的展出作品，是由ATLUS開發的射擊遊戲《GUYUNZA》，雖然拙者自己並未親身體驗過，但是單看畫面風格，感覺與去年日本大受歡迎的同廠射擊作品《G.S.P.》十分相似，加上遊戲性相當高，有興趣想體驗一下的讀者就記緊不要錯過，因此展期是始終是有限！

說起抵港新作，差點兒遺忘了由ELGHTING和RAIZING製作的《BATTLE GAREGGA》最新續篇《BATTLE BAKRAID》，以及KONAMI《beat mania》系列最新作《beat mania 4th MIX～the beat goes on～》，兩者已經在早前逐一抵港，至於遊戲玩法方面，相信也不用拙者多說，有興趣的讀者中可以前往就近遊戲機中心一看！



又有新遊戲機中心開幕！

以後往遊戲機中心又有新的好去處，因為在六月初，黃埔將會有一間佔地龐大，機體款色數目極多的超大型遊戲機中心開幕，而為了隆重其視，他們亦已經準備多項優惠機迷的活動和計劃，至於詳細內容是怎樣？就促請留意以下緊接數期的介紹吧！

業務用遊戲時間表

5月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
Beat mania CLUB KIT	KONAMI	SLG	5月7日
Dance Dance Revolution 2nd MIX/ PlayStation LINK Ver.	KONAMI	SLG	5月13日
武力～BURIKI · ONE～	SNK	FIG	5月20日
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～	CAPCOM	FIG	5月26日
SUPER WORLD STADIUM	NAMCO	SPT	5月25日
SUPER REAL麻雀VS	SETA/ VISCO	TAB	5月下旬
CAPTAIN TOMADAY	VISCO	STG	5月下旬
戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL	namco	QUZ	5月下旬
VJ～STEPPING STAGE～	JALECO	SLG	5月下旬
VJ～SECOND RAVE～	JALECO	SLG	5月下旬
VALIANT SHUVANTSA	SETA/ VISCO	STG	5月預定
五月戰陣3	SETA/ VISCO	TAB	5月預定
武藏嚴流記	VISCO	ACT	春季預定
CAPTAIN TOMADI	VISCO	ACT	春季預定
出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS）	TONDEMO CRISIS	ACT	春季預定
RISING ZAN～The Samurai Gunman～	UEP SYSTEM	ACT	春季預定
AIRLINE PILOTS	SEGA	SLG	春季預定

6月以後

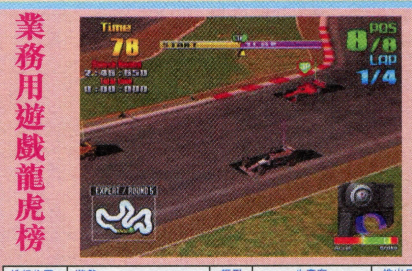
遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
RING OUT FOUR BY FOUR(4×4)	SEGA	RAC	6月
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM/ SEGA	FIG	6月
DANCING STAGE FEATURING TRUE KiSS DESTiNATiON	KONAMI	SLG	6月中旬
鐵拳TAG TOURNAMENT	namco	FIG	6月中旬
Drum Mania	KONAMI	SLG	6月中旬
PACA PACA PASSION 2(暫稱)	PRODUCE	音樂ACT	6月中旬
BRAVE FIREFIGHTERS(暫稱)	SEGA(AM 1研)	SLG	6月下旬
JUMPING GROOVE	NAMCO	音樂ACT	6月末
RC GO！	TAITO	RAC	6月預定
Submarines	namco	SLG	6月預定
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	彈珠	6月預定
THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	FIG	7月預定
GUILTY GEAR 2(暫稱)	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
對戰HOT GIMMICK 3(暫稱)	彩京	TAB	未定
FLASH BEATS	SEGA	ETC	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
DEAD OR ALIVE 2	TEMCO	FIG	未定
TENNIS(暫稱)	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER飛龍(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定
SILENT SCOPE	KONAMI	SLG	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA Show Time-NBA on NBC	MIDWAY	SPT	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT(船井HYUKOMU)	RAC	未定
EZ 2 Dj	AMUSE WORLD	ACT	未定
AERA51 SITE 4	SNK/ ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍2(暫稱)	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000(暫稱)	童	ACT	未定
GAIA CRUSADER	ASPIRE	ACT	未定
FISHERMANS BATE～MARINE CHALLENGE～	KONAMI	SLG	未定
AMUSEMENT BOMBERS WAFUPU	SEGA	FIG	未定
CHARGE AND BURST	SEGA	STG	未定
FARRALI 355 CHALLENGE	SEGA	RAC	未定
OPERATION TIGER～SECOND MISSION～	TAITO	STG	未定
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	FIG	未定
目標是成為機師	TEMCO	SLG	未定
SNK VS. CAPCOM	SNK/ CAPCOM	FIG	未定
GUTAR FREAKS 2nd MIX	KONAMI	SLG	未定
Dance Dance Revolution · SOLO BASS MIX	KONAMI	SLG	未定
PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	STG	未定
EMERGENCY RESCUE(暫稱)	SEGA(AM 3研)	RAC	未定
STRIKERS 1945 III	彩京	STG	未定
IDOL雀士SUCHIE-PAI III(暫稱)	JALECO	TAB	未定
VIRTUA STRIKE 2 LIMITED	SEGA	SPT	未定
OUT RUN	SEGA	RAC	未定
SPAWN(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜



排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2/ 99
2ND	GUTAR FREAKS	SLG	KONAMI	3/ 99
3RD	EZ 2 DJ	SLG	AMUSE WORLD	2/ 99
4TH	RC GO！	RAC	TAITO	試版
5TH	BATTLE GEAR	RAC	TAITO	4/ 99

※資料提供：Virtual Zone（佐敦大華商場地庫）

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本



總力特集！

正式推出前最詳盡的遊戲介紹！

AD	製造商：CAPCOM
	基板：CP SYSTEM III
	推出日期：近日登場　容量：不明
	FIG / 2P

引言

萬眾期待，CAPCOM本年度的最強力作《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》，終於決定在下週正式登陸各大遊戲中心！所以今次要為大家介紹的，正是遊戲的對戰基礎知識，以及數名新登場角色的使用要點，希望不論對於已在早前體驗過LOCATION TEST版本的讀者，抑或是未曾接觸過該作品的讀者，也可以受用吧！

系統複習

・基本操作





・特殊操作

※N…NEUTRAL控桿回中

DASH	←←or→→
HIGH JUMP	瞬間輸入下要素方向後拉上要素方向（↓↑）
QUICK STANDING	吹飛至着地時↓
投技	近敵時←or N or→＋輕P輕K同按
GRAP DEFFENCE	對手投技判定成立瞬間←or N or→＋輕P輕K同按
LEAP ATTACK	N＋中P中K同按
PERSONAL ARTION	重P＋重K
上段BLOCKING	地上時上、中段攻擊近接瞬間控桿推往對手側方向後回中
下段BLOCKING	地上時下段攻擊近接瞬間控桿拉正下方向後回中
空中BLOCKING	空中時攻擊判定近接瞬間控桿推往對手側方向後回中

【BLOCKING】

溫故知新

《STREET FIGHTER III》系列中最大特徵的系統，只要在對手攻擊近接一剎，輸入對應攻擊判定性質的控桿方向（對手側方向後回中為BLOCKING上中段攻擊，正下方向後回中為BLOCKING*下段攻擊，至於在空中時推往對手側方向後回中則為BLOCKING地上或空中攻擊），各角色就會絲毫受損地（包括投技以外的防禦不能打擊技）卸去的對手攻擊（成功時身體會發出藍光），出現優先行動的有利時間，向仍動彈不得的對手發動反擊。此外，前作中兩種形式的空中BLOCKING，在本作裏亦只刪剩控桿推前（受反動力而沿軌跡吹飛向後着地）的一種，所以習慣使用控桿拉下BLOCKING的讀者就要特別注意。



※下段攻擊…必須蹲下防禦的攻擊

BLOCKING攻防

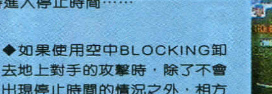
不過，優先行動和有利時間的長短，主要是取決於所BLOCKING的攻擊和狀態，其中好像通常技和必殺技的輕重，以及SUPER ARTS的屬性等等，均會直接影嚮BLOCKING成功時角色優先行動的有利時間。此外，使用空中BLOCKING卸去地上對手的攻擊，相方則只能夠同時起動，而攻擊與BLOCKING的一方也不會出現優先行動的有利時間。



◆BLOCKING成功瞬間，相方會同時進入停止時間……



◆BLOCKING完結（藍色光芒消失）後，BLOCKING側角色會出現優先行動的有利時間，能夠向仍處於停止時間的對手發動反擊



◆如果使用空中BLOCKING卸去地上對手的攻擊時，除了不會出現停止時間的情況之外，相方亦能夠同時起動，兩側也沒有優先行動的有利時間

【LEAP ATTACK】

對比前作操作方法有着少許改變的小跳躍攻擊「LEAP ATTACK」，是為中段屬性不能蹲下防禦的特殊攻擊，能夠作為迴避對手足拂系的攻擊、近接戰中破壞對手防禦和連續技等多種用途之外，也是剋制下段BLOCKING的最有效反擊。

◆「下段牽制、中段突襲」是為LEAP ATTACK最基本的用法之一

【投技】

改變傳統投技和空中投技的指令（地上或空中近敵時←or N or→＋輕P輕K同按），雖然投技落空時會出現投技失敗的硬直動作，但是如果能夠適當地配合前方DASH突進使用，則會有意想不到的效果。



◆更改操作方法的弊點，就是投技落空時會出現投技失敗的硬直動作

◆至於改變指令的利點，則是可以利用下段小技牽制，然後DASH突進投技

【GRAP DEFFENCE】

通常格鬥遊戲中的解拆投技，重點是需要於對手投技成功之前，輸入特定的指令（←or N or→＋輕P輕K同按），便可以在不受損傷的情況底下，將對手投技完全瓦解，而且在GRAP DEFFENCE成功以後，相方的距離更會受到反動力而隔開，令兩者不能再次近接。

◆能夠成功解拆對手投技的有效時間其實只是迅雷之刻，所以GRAP DEFFENCE最大用途，莫過於是自己出現空隙或破綻時，作為先讀解拆對手投技之用

【EX 必殺技】

在輸入必殺技指令時，同按兩個以上的拳掣或蹴掣，造出比輕、中、重三種強度更高HIT數、威力，以及攻擊屬性和效果變化也不盡相同的第四種強度必殺技。其中「EX必殺技」是會跟據各角色的必殺技設定，而消耗一定量的*SUPER ARTS GAUGE，所以在SUPER ARTS GAUGE存量不足的情況下，EX必殺技就不能使用。



※SUPER ARTS GAUGE…主要透過使用各種技攻擊、以及受到或BLOCKING對手攻擊而增加的能力值

插入式BLOCKING！？

在前作中，擋格對手連續性的攻擊時，自方角色會發生*防禦硬直的狀態，令其短瞬間失去任何移動的能力。然而至本作中，開發人員大幅削減角色在連續擋格攻擊時造成的防禦硬直時間，雖然防禦硬直解除與再次防禦之間的時間只是短短一瞬，根本不能夠讓角色作出任何移動或者反擊，但是，卻只可以使用BLOCKING插入其中的空檔，作為卸去對手的攻擊（成功時身體會發出紅光）。

至於說到插入式BLOCKING的主要作用，其中可謂主力針對多段式的必殺技、SUPER ARTS、TARGET COMBO，以及小技連打CANCEL和必殺技CANCEL等連續防禦式或防禦後不能反擊的攻擊，相對增加防禦一方的反擊機會，而且亦可在體力不繼時，迴避以多段式必殺技或SUPER ARTS削死的戰法。



◆在體力不繼的時候，紅色光芒的BLOCKING，就是破解多段式必殺技或SUPER ARTS削死戰法的唯一路徑

※防禦硬直…意思即指因防禦而失去移動能力的狀態，就算控桿已經回中，角色仍然保持着防禦的架式

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

【SUPER ARTS】

相等於通常格鬥遊戲中的超必殺技，每位角色共有三種不同的SUPER ARTS，能夠於每次SUPER ARTS SELECT中任擇其一使用，其中與EX必殺技同樣，SUPER ARTS是必須要消耗一個LEVEL或以上的SUPER ARTS GAUGE才能夠使用，具有極大的破壞力和起動時全身無敵狀態的特徵。此外，SUPER ARTS用途和種類不同，SUPER ARTS GAUGE長短和儲存數量亦會有所不同，所以適當地選擇SUPER ARTS，就成為對戰中的戰略性要點。



◆在二人對戰前，玩者能夠在SUPER ARTS SELECT中，轉換不同的SUPER ARTS，為配合挑戰角色而作出相應的改變

【DASH】

中近距離近接或拉遠相方距離的特殊動作「DASH」，在發動狀態中，角色均不能作出任何行動、攻擊或防禦，而且角色相異，DASH性能亦會有所不同，例如ORO的前方DASH移動開始時，能夠迴避部份飛行道具系的攻擊，伊吹的後方DASH和YUN(YANG)的前方DASH，則能夠迴避對手足拂系的攻擊等等。



【HIGH JUMP】

不單止是比普通跳躍軌跡為高和遠的移動，而且更能CANCEL特定的通常技(本身不能必殺技CANCEL)或SUPER ARTS，追打浮空中的對手。



◆YUN & YANG就是可以利用HIGH JUMP CANCEL本身不能必殺技CANCEL的站立中腳

【QUICK STANDING】

相等於普通格鬥遊戲中的DOWN迴避，主要用途為加快角色起身後作出行動，由於「QUICK STANDING」成立以後，角色會出現向後迴轉的完全無敵動作，絕對不會構成任何負面影嚮，所以積極使用亦都無妨。不過，QUICK STANDING的最大缺陷，就是並非全部攻擊也可以自由DOWN迴避，其中SUPER ARTS和部份必殺技便是最佳的例子。

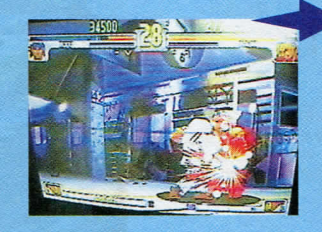


【SUPER CANCEL】

除了具有強大破壞力和起動時全身無敵狀態的特徵之外，其實SUPER ARTS的第三種特徵，就是能夠取消部份通常技、特殊技和TARGET COMBO(本身是不能必殺技CANCEL)、以及必殺技攻擊判定終止(例如放出飛行道具之後)或隨後動作的時間，造成實戰中最強大的連續技攻擊。



◆部份本身不能利用必殺技CANCEL的通常技、特殊技和TARGET COMBO，同樣可以利用SUPER ARTS將之CANCEL







【TARGET COMBO】

每個角色特定組合的限制式CHAIN COMBO，其中必需要依照各角色TARGET COMBO的設定來順序輸入按掣，才能夠將基本技與基本技(特殊技)互相連擊，是為簡單而容易的連續攻擊。





◆活用空中TARGET COMBO作為多段技攻擊，能夠針對以BLOCKING對空或跳起BLOCKING的對手

【STUN GAUGE】

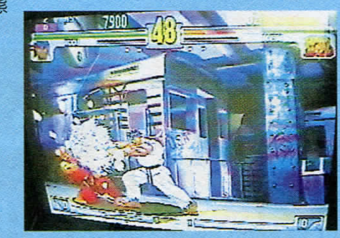
位於體力GAUGE下方的「STUN GAUGE」，是每名角色累積氣絕暈眩的數值，只要角色受到攻擊損害，STUN GAUGE量便會馬上增加，其中攻擊停止以後，STUN GAUGE量會隨着時間過去而徐徐下降，相反持續受到攻擊的話，STUN GAUGE量則會全滿，出現氣絕暈眩的狀態。



◆使用角色相異，STUN GAUGE的長短(氣絕暈眩容易程度)亦會有所不同

【蹲下COUNTER】

「蹲下COUNTER」意思就是指角色處於蹲下狀態的時候，如果受到任何攻擊(包括連續技)擊中，損害程度也會遠較其他狀態為高。



【PERSONAL ARTION】

追求全效果平衡調整的特殊系統「PERSONAL ARTION」，除了能夠增加一定的SUPER ARTS GAUGE量之外，更可以強化特定技的攻擊力，以及提昇STUN GAUGE的回復速度，加上持有攻擊判定和挑撥效果，所以對於實戰來說是有着很大的影嚮。



【GRADE JUDGE SYSTEM】

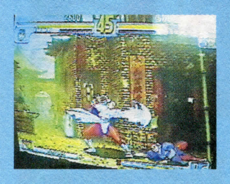
「GRADE JUDGE SYSTEM」就是在每場戰鬥過後，電腦向玩者作出對戰內容分析和提示評價的特殊系統，其中共可細分為攻擊(OFFENCE)、防守(DEFFENCE)、以及技巧(TECH)和額外點數(EXTRA POINT)四個項目，從而再計算出總合評價(GRADE)的LEVEL，令玩者更加清楚自己每場戰鬥之中的表現，改良戰鬥的本質和技巧！



NEW FEATURING

特殊技	
龍星落	空中近敵時下要素以外方向輕P＋輕K同按
(未有正式公布名稱)	←＋中P
(未有正式公布名稱)	→＋中K
(未有正式公布名稱)	→＋重K
踏住	跳躍中↓＋中K
(未有正式公布名稱)	↘＋重K
必殺技	
百裂腳★	K連打
氣功拳★	←↙↓↘→＋P
SPINNING BIRD KICK★	↓儲↑＋K
霸山蹴★	→↘↓↙←＋K
SUPER ARTS	
I)氣功拳	↓↘→↓↘→＋P
II)鳳翼扇	↓↘→↓↘→＋K
III)天星亂華	↓↘→↓↘→＋K

從前以蹲下中腳作為主軸的春麗，雖然在戰鬥風格上與以往有着很大的分野，不過共通的地方，就是依然以長距離攻擊(站立及蹲下重拳)控制近距離的範圍，例如蹲下中腳或重拳CANCEL往重氣功拳，便是在近接戰中最有效的基本連續性攻擊，加上輕盈的LEAP ATTACK和中段特殊技(→＋中K)，以及針對技後空隙或破綻的突進式DASH投技，令其構成輕快的戰術效果。至於對空方面，春麗仍然是以站立中踢及重拳作為主導，而空對空方面，大可以使用前跳重拳或垂直重腳截擊對手，不若對手使用空中BLOCKING對策的話，則以龍星落作為追打處吧！

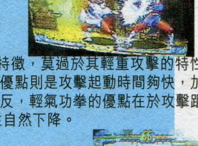


◆新生的蹲下中拳，不單止是近中距離時牽制和截擊飛行道具起動的下段技，而且更可作為對空和防止空中BLOCKING之用

～再現女性玉腿曲線美～

重點技解析

必殺技



氣功拳

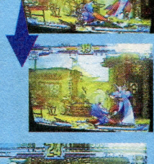
前方突進式飛行的道具，至於當中最大的特徵，莫過於其輕重攻擊的特性分野，其中重氣功拳雖然缺點是攻擊距離較短，不過優點則是攻擊起動時間夠快，加上出招前後空隙也少，絕對適宜於連續技中使用。相反，輕氣功拳的優點在於攻擊距離較遠，可是出招和收招的時間也同樣地慢，安全性自然下降。

SPINNING BIRD KICK



與以往同樣，SPINNING BIRD KICK只要一旦擊中對手，或是對手擋格也不會出現攻擊後硬直的時間差，不過，假若對手蹲下迴避，而令攻擊出現落空的情況的話，空隙和破綻自然就會相對地增大。

霸山蹴



形式、攻擊與旋圓蹴十分相似的中段技，其中兩者最不同的地方，就是霸山蹴的動作相對較大，至於相同的地方，則是兩者同樣主要用於CANCEL下段技使用。

SUPER ARTS

氣功掌

◇儲存數量…1 LEVEL



與以往同樣，是非持有無敵時間的超必殺技，不過由於本身的攻擊判定大，加上起動速度高，所以也是集對空、反擊和連續技特性於一身的SUPER ARTS。

春麗 CHUN-LI

鳳翼扇

◇儲存數量…2 LEVEL

近中距離突進技，同樣是非持有無敵時間的超必殺技，特點是起動速度高，因此適用於連續技或防禦後反擊之用。此外，鳳翼扇的另一個特點，就是能夠以HIGH JUMP CANCEL鳳翼扇中最後一腳(註：本身不能CANCEL)，作為追打浮空中的對手，所以使用時就可要注意！





◆HIGH JUMP CANCEL鳳翼扇最後一擊「天空腳」以後，立即使用「踏住」「→」空中重拳或重腳作為追打

天星亂華

◇儲存數量…3 LEVEL

類似「神龍拳」式迴轉上昇，然後再以霸山蹴落下(所以最後為中段)的超必殺技，雖然攻擊範圍方面稍為狹窄，但是由於持有極長的無敵時間，因此是對空或密着狀態防禦後反擊的專用技倆。





◆蹲下中腳或重拳後CANCEL往天星亂華，也是為有效的連續技之一

～超硬派空手道少女～ MAKOTO

特殊技	
(未有正式公布名稱)	→＋輕K
必殺技	
突進正拳突 疾風★	↓↘→＋P(能夠按着P掣儲勁，以及在儲勁中按K掣解除狀態)
直上正拳突 吹上★	→↓↘＋P
打下手刀(下風)★	↓↙←＋P
吊喉輪 唐草	→↘↓↙←＋K
閃空踵落 劍★	空中↓↙←＋K
SUPER ARTS	
I)正中線五段突	↓↘→↓↘→＋P
II)暴土佐波碎	↓↘→↓↘→＋K
III)丹田練氣・攻之型	↓↘→↓↘→＋P

通常技攻擊集中近距離和多用途的MAKOTO，表面看似行動能力緩慢，其實移動方面主要在於速度極高的DASH身上，加上虛實難辨的「突進正拳突 疾風」及指令投「吊喉輪 唐草」，令其構成以靜制動的基本戰術。

重點技解析

必殺技

突進正拳突 疾風

顧名思義，是為突進式的必殺技，特點是以攻擊的輕重，確定必殺技的移動距離和速度，不過威力方面則相應不變，缺點是對手擋格以後，能夠即時作出反擊。此外，「突進正拳突 疾風」的另一個特點，就是能夠利用持續輸入按掣來控制攻擊的時間，其中儲勁的時間越長，對手擋格後能夠反擊的機會也越細，而且在儲勁中輸入腳掣，更可以立即解除狀態，作出其他行動，所以是MAKOTO主力型必殺技之一。

直上正拳突 吹上

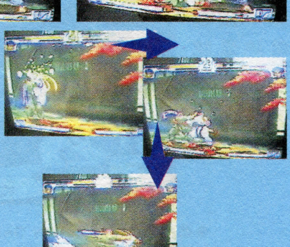
如果說是對空技，倒不如說是針對跳往背中對手的必殺技罷了！雖然特點是威力大和氣絕值高，但是速度方面則略為遜色。至於EX必殺技特性方面，最大特點就是能夠向前方作出短距離移動，而且擊中對手時，也可以立即利用HIGH JUMP加上「閃空踵落 劍」作為追打攻擊。

打下手刀(下風)

打下式手刀的中段技，起動速度方面並不算高，雖然攻擊的輕重，是會影響必殺技的速度，可是能夠將對手擊至倒地的特性則依然不變。



吊喉輪 唐草





普通指令投，優點是起動速度快，而且擊中對手時，能夠目押連擊通常技或「突進正拳突 疾風」，彌補攻擊力低的缺點，如果可以適當地配合DASH突進使用，就更能解決投技判定範圍狹窄的問題。

SUPER ARTS

正中線五段突

◇儲存數量…1 LEVEL



大威力連續攻擊，氣絕值高，能夠SUPER CANCEL「打下手刀(下風)」中使用。

暴土佐波碎

◇儲存數量…2 LEVEL



類似「狂牙」的超必殺技，其中攻擊的輕重，是會影響技攻擊的角度，至於特點就是擊中對手以後，能令其轟飛至空中，待落下時作出追打攻擊。此外，自方在版邊擊中對手的時候，玩者亦可以利用HIGH JUMP尾追對手，以「中・閃空踵落 劍」攻擊，然後於着地時再加上「中・直上正拳突 吹上」作為追打。

丹田練氣・攻之型

◇儲存數量…1 LEVEL

發動後，SUPER ARTS GAUGE會轉化成TIME GAUGE，在發動時間完結之前，MAKOTO除了攻擊力會大大提昇之外，普通攻擊亦會變成防禦不能的技倆。

～愛與恨之狹間～ REMY

必殺技	
VERUTYU之殘光・OTTO★	←儲→＋P
VERUTYU之殘光・BASS★	←儲→＋K
MA・SHERRIES之悲哀★	↓儲↑＋K
臉色蒼白RUGURE★	↓↙←＋K
SUPER ARTS	
I)憤怒之SHUPERUNOVA	↓↘→↓↘→＋P
II)VIERUJU中安息	↓↘→↓↘→＋K
III)傷心之NOKUTURUNU	↓↘→↓↘→＋K

儲系型角色「REMY」，特點在於其兩種特性的飛行道具和判定極強的對空技。在通常技性能方面，REMY主力放在站立及蹲下中腳之上，如果能夠適當地配合突進技「臉色蒼白RUGURE」交替使用，就可構成地上戰中最主要的攻擊。至於對空方面，通常技中比較推薦的為蹲下重拳，在擊中對手的時候，可以作出各式各樣的追打攻擊，而且也是對策空中BLOCKING的有效技倆，所以實用性是相當高。



重點技解析

必殺技

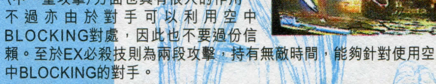
VERUTYU之殘光・OTTO & BASS



前方突進式的飛行道具，是為遠距離戰中的強力兵器，共分上段(OTTO)和下段(BASS)兩種，優點是起動速度高和破綻空隙少，絕對適宜於連續技中使用。至於缺點方面，OTTO的問題就是部份角色可以利用蹲下來迴避，相反，BASS則會令上方出現真空的狀態，讓對手有機可乘。EX版本的「VERUTYU之殘光」，速度方面比普通的更高，而且在一定距離以後，攻擊更會中途自動上下分裂，其中OTTO就是會由上段再分裂出下段，反之BASS則逆然。

MA・SHERRIES之悲哀

與「SOMERSAULT KICK」十分相似的對空技，特點是斜上方向攻擊判定極大，所以對於對地(輕攻擊)或對空(中、重攻擊)方面也具有很大的作用，不過亦由於對手可以利用空中BLOCKING對處，因此也不要過份信賴。至於EX必殺技則為兩段攻擊，持有無敵時間，能夠針對使用空中BLOCKING的對手。



臉色蒼白RUGURE



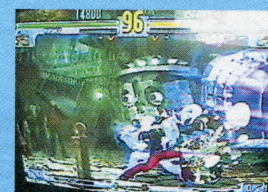
活用於地上戰之中的突進技，特點是對手擋格時，不容易露出反擊的機會，其中與大部份必殺技同樣，能夠以攻擊的輕重，作為決定技攻擊的移動距離和速度。

SUPER ARTS

憤怒之SHUPERUNOVA

◇儲存數量…2 LEVEL

強化型的「VERUTYU之殘光」，最大優點是出招前後空隙少，對手擋格以後也不容易直接作出反擊，但是由於部份角色在蹲下狀態時不能全數擊中，所以對於連續技方面有着一定的影響。



VIERUJU中安息

◇儲存數量…2 LEVEL

安全性最高的超必殺技，重點是起動速度高和攻擊威力大，加上持有無敵時間，因此是連續技或對空方面實用性最高的SUPER ARTS。



傷心之NOKUTURUNU

◇儲存數量…1 LEVEL

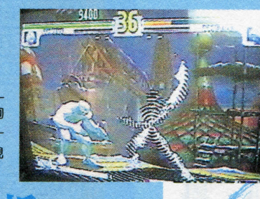
「當身」性質的超必殺技，但凡能夠BLOCKING的非飛行道具也可照單全收，弱點是落空時破綻奇大，或是對手使用離地型攻擊時不能作出致命的一擊。





～白色殺戮機器～　TWELVE

特殊技	
(未有正式公布名稱)	空中→→
(未有正式公布名稱)	↗↗
必殺技	
N.D.L. ★	↓↘→+P
A.X.E. ★	↓↙←+P．P連打(能於空中使用)
D.R.A. ★	空中↓↙←+K
SUPER ARTS	
I) X.N.D.L.	↓↘→↓↘→+P
II) X.F.L.A.T.	空中↓↘→↓↘→+K
III) X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+P



◆TWELVE的PERSONAL ARTION另外一個特點，就是能夠消失於畫面之間四秒，不過只要一旦擋格到對手攻擊，角色則會強制現身

突破一般角色常規的TWELVE，除了擁有變幻自在的身軀之外，更持有空中滑翔的特異體質，令到TWELVE的行動和攻擊變化，成為戰鬥最重要的部份。必殺技方面，雖然只僅有三招，但是由於TWELVE具有空中DASH及低空滑行等能力，加上佔盡優勢的空中通常技(重拳或中腳)，以及連打必殺技A.X.E.對策空中BLOCKING，所以空中戰就相對成為TWELVE攻擊的主軸。



◆地上戰方面，TWELVE的中拳主力中距離牽制，至於蹲下中拳則作為對空



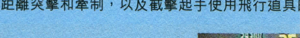


◆HIGH JUMP和SUPER ARTS能夠CANCEL TWELVE本身不能必殺技CANCEL的站立中腳

重點技解析

必殺技

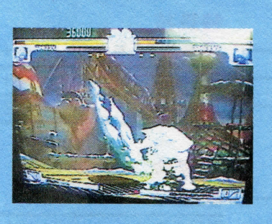
N.D.L.





遠隔型打擊技，共分輕、中、重三種距離，至於EX必殺技則會自動尾追對手，主要用於遠距離交擊和牽制，以及截擊起手使用飛行道具的對手。

A.X.E.



連打式多段技，可於地上或空中使用，其中攻擊的輕重，能夠影響技攻擊及連打的威力，加上能於首段SUPER CANCEL往SUPER ARTS，所以是連續技的主力攻擊之一。

D.R.A.



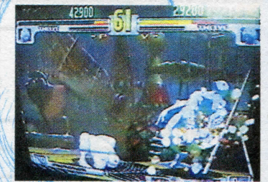
突進下降的空中專用必殺技，持有中段技的特性，而且攻擊的輕重，也會影響技攻擊的移動距離和速度，當然攻擊對手的打點越低，對手能夠反擊的機會也越細，所以如果可以適當地配合A.X.E.混雜使用，則會收到意想不到的效果。

SUPER ARTS

X.N.D.L.

◇儲存數量…2 LEVEL

強化型N.D.L.的超必殺技，能夠CANCEL連擊小技使用，不過由於硬直時間長，所以並不適合作為近距離之用，是為確認情況下的連續技專用攻擊。



X.F.L.A.T.

◇儲存數量…2 LEVEL

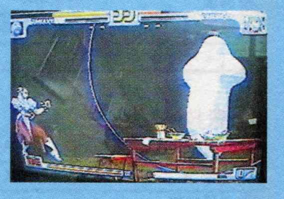


空中專用突進型超必殺技，其中攻擊對手的位置不異(地上或空中)，HIT數和攻擊力也不盡相同，主要用於HIGH JUMP CANCEL站立中腳後使用。

X.C.O.P.Y.

◇儲存數量…1 LEVEL

發動後，SUPER ARTS GAUGE會轉化為TIME GAUGE，在發動時間完結之前(約25秒)，能夠變成對手的模樣，雖然攻擊力方面會變得異常接近，但是需要消耗SUPER ARTS GAUGE量的技術則一概不能使用。



～謎之存在～　Q

特殊技	
(未有正式公布名稱)	↘+重K
必殺技	
突進頭部打擊(假) ★	←儲→+P(能夠按着掣儲勁)
突進下肢打擊(假) ★	←儲→+K
高速度連續打擊(假) ★	↓↙←+P
捕獲及痛恨打擊(假) ★	→↘↓↙←+K
SUPER ARTS	
I) 突進及致死連續打擊(假)	↓↘→↓↘→+P
II) 腹部及後頭部之痛打(假)	↓↘→↓↘→+P
III) 爆發伴隨打擊與捕獲(假)	↓↘→↓↘→+P後
	↓↘→+P or K

以投技作為主導的角色「Q」，由於通常技起動速度低，所以各種攻擊主要集中於力量方面及中間距離的牽制。至於對空方面，Q擁有僅次於HUGO的龐大身驅，所以使用站立中拳就已經足夠對空截擊對手。

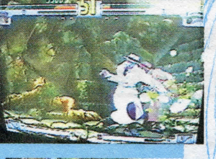


◆極近攻擊距離的站立中腳，是Q僅果僅存可以必殺技CANCEL的通常技

重點技解析

必殺技

突進頭部打擊(假)



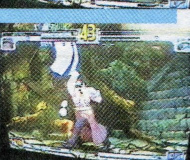
突進打擊技，其中以攻擊的輕重，確定必殺技的移動距離和速度，不過威力方面則相對不變，而且輸入指令後按着掣不放的話，更能轉化成帶有中段效果的攻擊，所以使用時可要注意！

突進下肢打擊(假)

同樣是突進打擊技，不過分別則在於主要攻擊下半身部份(下段)，其中以攻擊的輕重，確定必殺技的移動距離和速度，缺點就是對手擋格以後，會出現極大的空隙和破綻，所以建議不宜多用，最好的方法則是混雜「突進頭部打擊(假)」，作為下中段二擇使用。

高速度連續打擊(假)

連續三次攻擊，其中攻擊的輕重，會影響攻擊的位置和方向，例如輕和中攻擊主要用於連續技方面，而重攻擊則作為對空之用。



捕獲及痛恨打擊(假)

Q的主力型指令投，能夠一下子擊飛對手至空中，作出各種空中追打攻擊，其中必殺技是以攻擊的輕重，來決定投擲對手落下的方向。

SUPER ARTS

突進及致死連續打擊(假)

◇儲存數量…2 LEVEL

強化型的「突進頭部打擊(假)」和「突進下肢打擊(假)」，能夠作出三次上段及一次下段攻擊，由於威力大和SUPER ARTS GAUGE儲存速度高，所以實用性極高的SUPER ARTS之一。



腹部及後頭部之痛打(假)

◇儲存數量…1 LEVEL



攻擊力強大的超必殺技，其中最後一擊能夠轟飛對手至空中，待落下時以「突進頭部打擊(假)」作為追打。

爆發伴隨打擊與捕獲(假)

◇儲存數量…1 LEVEL

發動後追加輸入指令的打擊系投技，其中SUPER ARTS發動以後，SUPER ARTS GAUGE會轉化成TIME GAUGE，在發動時間完結之前作出無限制的攻擊。



反逆之使徒 ～URIEN～

招式	指令
TARGET COMBO	站立輕P · 站立中P
特殊技	
(未有正式公布名稱)	→＋中P
(未有正式公布名稱)	→＋重P
(未有正式公布名稱)	→＋中K
必殺技	
CHARIOT TACKLE ★	←儲→＋K
VIOLENCE KNEE DROP ★	↓儲↑＋K
DANGEROUS HEAD BUTT ★	↓儲↑＋P
METALLIC SPHERE ★	↓↘→＋P
SUPER ARTS	
I) TYRANT PUNISH	↓↘→↓↘→＋P
II) JUPITER THUNDER	↓↘→↓↘→＋P
III) AEGIS REFLECTOR	↓↘→↓↘→＋P or PP

～鐵血之大巨人～ HUGO

招式	指令
特殊技	
(未有正式公布名稱)	空中下方向要素＋重P
必殺技	
GAINT PALM BOMBER ★	↓↙←＋P
MOONSAULT PRESS	近敵時方向桿轉一個圈＋P
SHOOT DOWN BACK BREAKER	→↓↘＋K
MONSTER LARIAT ★	↓↘→＋K
ULTRA THROW	近敵時→↘↓↙←＋K
MEAT SQUASHER	近敵時方向桿轉一個圈＋K
SUPER ARTS	
I) GIGAS BREAKER	近敵時方向桿轉兩個圈＋P
II) MEGATON PRESS	↓↘→↓↘→＋K
III) HAMMER MOUNTAIN	↓↘→↓↘→＋P(持續輸入P掣能夠終止起動)

～仙術之老怪～ ORO

招式	指令
特殊技	
(未有正式公布名稱)	→＋中P
空中地獄車	空中近敵時下要素以外方向輕P＋輕K同按
(未有正式公布名稱)	跳躍中輸入上要素方向
必殺技	
日輪掌 ★	←儲→＋P
鬼JAMMER ★	↓儲↑＋P
仁王力	近敵時→↘↓↙←＋P
人柱渡 ★	↓↘→＋K(能於空中使用)
SUPER ARTS	
I) 鬼神力	↓↘→↓↘→＋P(or PPP同按)後，近敵時按P掣
鬼神空中地獄車	↓↘→↓↘→＋P(or PPP同按)後，空中近敵時按P掣
II) 夜行魂	↓↘→↓↘→＋P or PPP同按
III) 天狗石	↓↘→↓↘→＋P or PPP同按

～疾風之青龍～ YANG

招式	指令
TARGET COMBO	垂直或前方跳躍中中K · 空中↘＋中K
	站立輕K · 站立中K · 站立重K
	站立中P · 站立重P · ←＋重P
特殊技	
旋風腳	→＋中K
雷擊蹴	垂直或前方跳躍中↘＋中K
必殺技	
螳螂斬 ★	↓↘→＋P(能夠連續輸入三次)
穿弓腿 ★	↓↘→＋K
白虎雙掌打	↓↙←＋P or PP
前方轉身	近敵時→↘↓↙←＋K
快跑	→↓↘＋K
SUPER ARTS	
I) 雷震魔破拳	↓↘→↓↘→＋P
II) 轉身穿弓腿	↓↘→↓↘→＋K
III) 星影圓舞	↓↘→↓↘→＋P

～風雲之白龍～ YUN

招式	指令
TARGET COMBO	站立中P · 站立重P · ←＋重P
	躍跳中輕P · →＋重P
	蹲下中P · 蹲下重P
	站立輕P · 站立輕K · 站立中P
特殊技	
(未有正式公布名稱)	→＋重P
旋風腳	→＋中K
雷擊蹴	垂直或前方跳躍中↘＋中K
必殺技	
鐵山靠 ★	→↓↘＋P
絕招步法 ★	↓↘→＋P
二起腳 ★	→↓↘＋K
虎撲子	↓↙←＋P or PP以上同按
前方轉身	近敵時→↘↓↙←＋K
SUPER ARTS	
I) 揚炮	↓↘→↓↘→＋P
II) 槍雷連擊	↓↘→↓↘→＋P
III) 幻影陣	↓↘→↓↘→＋P

～炎之昇龍～ KEN

招式	指令
TARGET COMBO	近距離站立中P · 回中站立重P
	蹲下輕K · 蹲下輕P
	蹲下輕P · 蹲下輕K
	蹲下輕K · 站立輕K
	蹲下輕K · 站立輕P
	蹲下輕P · 站立輕P
	蹲下輕P · 站立輕K
特殊技	
稻妻踵割	持續輸入中K掣
(未有正式公布名稱)	→＋中K
(未有正式公布名稱)	→＋重K(持續輸入則為偽技)
必殺技	
昇龍拳 ★	→↓↘＋P
波動拳 ★	↓↘→＋P
龍捲旋風腳 ★	↓↙←＋K
空中龍捲旋風腳 ★	空中↓↙←＋K
SUPER ARTS	
I) 昇龍裂破	↓↘→↓↘→＋P
II) 神龍拳	↓↘→↓↘→＋K · K連打
III) 疾風迅雷腳	↓↘→↓↘→＋K

～力量爆發之強者～ ALEX

招式	指令
特殊技	
CHOP	→＋中P
(未有正式公布名稱)	→＋重P
(未有正式公布名稱)	←＋重P
FLYING CROSS CHOP	垂直或前方跳躍中下要素方向＋重P
HEAD BUTT	近敵時←＋輕P輕K同按
SLEEPHER HOLD	近敵背後時←＋輕P輕K同按
必殺技	
FLASH CHOP ★	↓↘→＋P
POWER BOMB	近敵時→↘↓↙←＋P
BACK DROP	近敵背後時→↘↓↙←＋P
AIR KNEE SMASH ★	→↓↘＋K
AIR STAND PIT ★	↓儲↑＋K
SLASH ELBOW ★	←儲→＋K
SPIRAL DDT	→↘↓↙←＋K
SUPER ARTS	
I) HYPER BOMB	近敵時方向桿轉一個圈＋P
II) BOOMERANG LAID	↓↘→↓↘→＋P
III) STUN GUN HEAD BUTT	↓↘→↓↘→＋P

～孤高之求道者～ RYU

TARGET COMBO	遠距離站立中P・站立重K
	蹲下輕K・蹲下輕P
	蹲下輕P・蹲下輕K
	蹲下輕K・站立輕K
	蹲下輕K・站立輕P
	蹲下輕P・站立輕P
	蹲下輕P・站立輕K
特殊技	
鎖骨割	→+中P
鳩尾碎	→+重P
必殺技	
波動拳 ★	↓↘→+P
昇龍拳 ★	→↓↘+P
龍捲旋風腳 ★	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳 ★	空中↓↙←+K
上段足刀蹴 ★	←↙↓↘→+K
SUPER ARTS	
I) 真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
II) 真・昇龍拳	↓↘→↓↘→+P
III) 電刃波動拳	↓↘→↓↘→+P(能夠按着擊儲勁)

～拳鬥紳士～ DUDLEY

TARGET COMBO	蹲下輕K・蹲下中P・蹲下重P
	蹲下輕K・站立中K
	→+重K・站立中K
	站立輕P・站立中P・站立中K
	站立輕P・站立中K・站立中P・站立重P
	站立中P・站立中K・站立重P
	→+中K・站立中K・站立重P
	站立中K・站立重K・站立重P
特殊技	
SLIPPING JAB	→+輕P
(未有正式公布名稱)	→+中P
STEP STRAIGHT	→+重P
LEVER BLOW	→+中K
DART SHOT	→+重K
必殺技	
JET UPPER ★	→↓↘+P
MACHINE GUN BLOW ★	←↙↓↘→+P
DUCKING	←↙↓↘→+K
DUCKING STRAIGHT	DUCKING後P
DUCKING UPPER	DUCKING後K
CROSS COUNTER ★	→↘↓↙←+P
THUNDER BLOT ★	↓↙←+K
SHOT SWING BLOW ★	→↘↓↙←+K
PUNCH AND CROSS ★	近敵時→↘↓↙←+P
SUPER ARTS	
I) ROCKET UPPER	↓↘→↓↘→+P
II) ROLLING THUNDER	↓↘→↓↘→+P
	(能夠連打P掣增加HIT數，或者輸入→+PPP同按延長攻擊距離)
III) CORKSCROW BLOW	↓↘→↓↘→+P

～大地之戰士～ ELENA

TARGET COMBO	跳躍中輕P・→+中K
特殊技	
HAND STAND KICK	→+中P
(未有正式公布名稱)	→+中K
(未有正式公布名稱)	←+重K
SLIDING	↘+重K
必殺技	
SCRATCH FOIL ★	→↓↘+K
LINO HORN ★	←↙↓↘→+K
MALLET SMASH ★	→↘↓↙←+P
SPIN SIZE ★	↓↙←+K(能夠連續輸入三次)
LINK STILL ★	←↓↙+K
SUPER ARTS	
I) SPINNING BEAT	↓↘→↓↘→+K
II) BRAVE DANCE	↓↘→↓↘→+K
III) HEALING	↓↘→↓↘→+P(發動後PPP同按中斷回復)

～電腦生物～ NECRO

TARGET COMBO	站立輕K・回中站立中P
特殊技	
ELBOW CANNON	↓or↘+重P
DRILL KICK	空中下要素方向+中K or重K
必殺技	
電磁BLAST	→↓↘+P・P連打
TORNADO HOOK ★	←↙↓↘→+P
FLYING VIPER ★	↓↙←+P
SNAKE FANG	←↙↓↘→+K
RAISING COBRA ★	↓↙←+K
SUPER ARTS	
I) 超電磁STORM	↓↘→↓↘→+P・P連打
II) SLAM DANCE	↓↘→↓↘→+P
III) ELECTRIC SNAKE	↓↘→↓↘→+P

～熱血小子～ SEAN

TARGET COMBO	近距離站立中P・回中站立重K
	站立重P・→+重P
	蹲下輕K・蹲下輕P
	蹲下輕P・蹲下輕K
	蹲下輕K・站立輕K
	蹲下輕K・站立輕P
	蹲下輕P・站立輕P
	蹲下輕P・站立輕K
特殊技	
(未有正式公布名稱)	→+重P
(未有正式公布名稱)	→+重K
前轉	↓↙←+P
必殺技	
SEAN TACKLE ★	←↙↓↘→+按着P掣不放
DRAGON SMASH ★	→↓↘+P
TORNADO ★	↓↙←+K
龍尾腳 ★	↓↘→+K
SUPER ARTS	
I) 波動BURST	↓↘→↓↘→+P
II) 昇龍CANNON	↓↘→↓↘→+P・P連打
III) HYPER TORNADO	↓↘→↓↘→+P

～高校生忍者～ 伊吹 IBUKI

TARGET COMBO	跳躍中重P・跳躍中→+中K
	跳躍中輕P・跳躍中→+重P
	跳躍中輕K・跳躍中→+中K
	近距離站立輕P・站立中P(1 HIT)・站立重P
	蹲下中P・蹲下重P
	遠距離站立輕P・遠距離站立中P・→+輕K
	近距離站立輕K・站立中K・站立重K
	近距離站立重P・蹲下重K・回中站立重K
	遠距離站立中K・→+中K
特殊技	
揚面	→+中P
追裏拳	遠距離站立重P後再按重P
(未有正式公布名稱)	→+輕K
頭碎	→+中K
(未有正式公布名稱)	←+中K
梵鐘蹴	→+重K
翔猿	空中近敵時下要素以外方向+輕P輕K同按
必殺技	
苦無 ★	空中↓↘→+P
雷打	近敵時→↘↓↙←+P
首折 ★	←↙↓↘→+P
風斬 ★	→↓↘+K
旋 ★	↓↙←+K・K or↓+K
飛燕 ★	←↓↙+K
(未有正式公布名稱)	→↓↘+P
(未有正式公布名稱)	↓↘→+K
SUPER ARTS	
I) 霞朱雀	空中↓↘→↓↘→+P・P連打
II) 鎧通	↓↘→↓↘→+P
III) 闇時雨	↓↘→↓↘→+P

～滅殺之魔神～ 豪鬼 GOUKI

TARGET COMBO	站立中P・回中站立重P	
特殊技		
頭蓋破殺	→+中P	
天魔空刃腳	前方跳躍中↓+中K	
必殺技		
豪波動拳	↓↘→+P	
斬空波動拳	空中↓↘→P	
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P	
豪昇龍拳	→↓↘+P	
龍捲斬空腳	↓↙←+K	
空中龍捲斬空腳	空中↓↙←+K	
前轉	←↙↓↘→+K	
阿修羅閃空	(右方長距離移動)	→↓↘+PP同按
	(右方短距離移動)	→↓↘+KK同按
	(左方長距離移動)	←↓↙+PP同按
	(左方短距離移動)	←↓↙+KK同按
百鬼襲	→↓↘+K	
	(未有正式公布名稱)	沒有追加輸入指令
	(未有正式公布名稱)	遠距離百鬼襲下降中K
	(未有正式公布名稱)	遠距離百鬼襲下降中P
	(未有正式公布名稱)	百鬼襲下降中近敵胸部時+輕P輕K同按
SUPER ARTS		
I) 滅殺豪波動	↓↘→↓↘→+P	
天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘→+P	
II) 滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+P	
III) 滅殺豪螺旋	↓↘→↓↘→+K(能於空中使用)	
瞬獄殺	SUPER ARTS GAUGE MAXIMUM時輕P・→・輕K・重P	

※★…EX必殺技

TEXT：MARKS

第十五屆國際電腦展覽會

自1985年開始至今舉行已經第十五屆的國際電腦展覽會，終於在5月16日正式完滿結束。隨著這幾年來快速的科技發展，令到電腦設備的質素亦愈來愈高，所以今年的國際電腦展覽會絕對會有一些令大家耳目一新的產品，當中有更高達200萬數的DIGITAL CAMERA、SIZE細小的Slim PC和SONY最新儲存媒體—MEMORY STICK等等，如各位錯過了這個展覽會的話，不如由筆者帶大家進入國際展之中看看有甚麼新產品。



高質素的Digital Camera

由於近幾年來利用Digital Camera所拍攝出來的照片質素愈來愈專業，而且又不用每次額外購買菲林，所以成為今年電腦展最受注目的產品之一。產生廠商在會場中展示了如：可以接駁外置閃燈及連環快拍至每秒4格功能—Canon Power ShotPro 70、擁有四種閃燈模式及錄音功能—AGFA ePHOTO CL50、採用Memory Stick作儲存媒體及有拍攝影片功能—Sony CyberShot DSC-F55、使用磁碟來儲存圖片—Sony MVC-FD73、持有最高230萬像素CCD的FujiFilm MX-2700、能夠前後360°自由旋動的Nikon Coolpix 950等等最新的Digital Camera型號。



■究竟怎樣用每秒4格的連環快拍



■對應Memory Stick的CyberShot

■好有專業相機味道呀！

各具功能的PRINTER

今年電腦展其中注目的產品就是將一幅漂亮圖片從電腦中打印出來的PRINTER。由於科技進步的關係，令PRINTER功能日益繁多，如利用色帶打印及有燙金功能—ALPS MD-5000、使用獨立墨盒設計的Canon BJC-6000、以多噴墨頭為賣點的Epson Stylus Color 900、採用人工智能及微壓電太空打印技術—ESPON IP-100、擁有令文件和圖片更加防水—Canon BjC-7100、集Printer與Scanner於一身—Canon BjC-4310SP、能夠打印比A4還要大接近一倍的A3 SIZE—Epson Stylus PHOTO 750等等。



■PRINTER也懂燙金



■不經電腦也可打印的人工智能

DISC & DISK


■數碼相機聖藥的iomega

追求輕巧、方便、容量大的電腦儲存媒體亦是電腦展重要的一員，其中會場就有能夠將Compact Flash Card及SmartMedia內圖中儲存的—iomega cilk！40、擁有高至250MB儲存容量—Zip Disk、持有200MB的Floppy disk—FujiFilm HiFD。除此之外，當中展示了可以將3GB資料錄寫至一隻DVD-RW—Sony DVD-RW光碟機、輕巧和高傳送速度—Mii Zip 100 Drive等等NEW DRIVE。

■嘩！堆積如山的FujiFilm HiFD

iMAC LOOK


■好有型的機身殼呀！

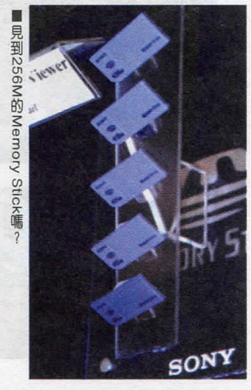
自從APPLE推出了大受歡迎的iMAC之後，令到不少廠商紛紛推出一系列有iMAC Sdyle的產品，所以在電腦展中不時會見到，就如將會推出iMAC版的AGFA透明掃瞄器、甚有iMAC LOOK的COMPUCON套裝電腦、以及Microtech展示的Smart FDD和iMAC Zip Drive等等。


■電線也玩IMAC Look？


■這SCANNER會不會流光喎？

MEMORY STICK

今年SONY在攤位中展出最新儲存媒體—Memory Stick、其用途範圍甚為廣泛，有手提及家用電話、耳筒式WALKMAN、數碼相機等等，而且攤位更放置了已經推出的系列產品、如開啟Memory Stick內照片的數碼相架、擁有211萬像素的Sony CyberShot DSC-F55、以及圖片中的將推出產品—手提電視和Digital Video Camera等。雖然現時推出只有8M，但攤位內卻展出一張高達256M的Memory Stick。


■見到256M的Memory Stick嗎？


■使用耳筒式WALKMAN相信會十分方便


■原來有這麼多對應Memory Stick產品

文字輸入

為何普通的文字輸入亦成場中焦點，因為今次展覽會展出最新中文輸入法—語音輸入系統，讓用戶可以一邊以電腦寫作、玩ICQ，一邊雙手做其他工作，而會場展出的有語音輸入準確率高達9成的話咁易、方便易用的廣東聽寫王。除此之外，亦有能夠將書中文字SCAN後經識別顯示熒幕上的讀眼龍，以及FILAND王羲之無線手寫筆等。

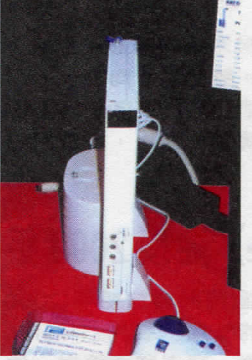

■宣傳人員正在介紹聽寫王的特色


■使用讀眼龍就是這樣


■正講解話咁易的用法

Slim PC

展覽會場除了有講求高運算速度及畫面質素的電腦產品外，亦有一些以節省擺放地置為賣點的Slim PC、如NEC ValueStar Silm PC以及圖中那些由其他電腦商生產的Silm PC。對於香港這麼細小的居住環境來說，相信這種電腦將會成為用家購買的新指標之一。


■多麼輕巧的電腦哦！


■這就是NEC的ValueStar Slim PC了

兒童電腦特區

在國際電腦展覽會舉行的同時，主辦單位亦於會場外的一個細小展覽廳中，舉行了以兒童為對象的小型展覽會。場內不單擺放了不少兒童電腦，亦有利用家庭電腦來展示兒童用軟件，更讓家長和小孩在場內試用。除了電腦之外，當中更有SONY PlayStation的攤位來展示最新遊戲作品。


■看看！那家長正和小孩一起玩兒童軟件

《NBA LIVE 2000》秋季上演

Electronic Arts宣佈將會於今年秋推出《NBA LIVE 2000》籃球遊戲。在今集的「All-Star Team」中增加了50、60、70、80及90年代明星選手隊予玩者使用，故此一些著名的NBA球星如渣巴、羅素、莊遜等等將會於遊戲中亮相。此外，遊戲亦增加了一對一街頭籃球比賽模式，以及全新製作球員造型。

遊戲除PC版本外，更將會推出PlayStation及Nintendo 64版本。喜歡籃球遊戲的朋友，就要留意本刊日後的介紹。(Glen)

《TEST DRIVE 6》整裝待發

Accolate宣佈將會於今年秋推出《TEST DRIVE》系列最新作，暫名為《TEST DRIVE 6》。在《TEST DRIVE 6》中，各車輛的特性將會有較明顯的分野之餘，遊戲的AI亦經過重新改良，令各電腦車手會根據個別情況而自行作出反應。

遊戲除PC版外，更會推出Dreamcast、PlayStation及GameBoy Colour版本。有興趣的朋友，不妨到以下網址瀏覽：www.td6.com。(Glen)

大衛寶兒(David Bowie)成遊戲主角！！

EIDOS將會與名歌手大衛寶兒(David Bowie)合作推出一款動作冒險遊戲，名為《Omikron: The Nomad Soul》。遊戲中，大衛寶兒將飾演遊戲中一名角色"Boz"，並且會為遊戲創作音樂及主題曲。遊戲中，玩者將可以看見大衛及其樂隊演出的真實場面，而且連大衛的妻子也會作客串演出的呢！(Glen)

「Bleem!」推出無期？！

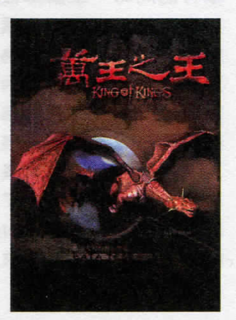
PlayStation模擬器「Bleem!」，由於未能通過最後測試，故此製造商便將軟件推出的日期押後。雖然製造商於上周已將部份「Bleem!」交到顧客手上，但他們仍需要下載一個完整的版本才可。可惜的是，直至本刊截稿當日為止，製造商仍未公佈完整版本的推出日期。(Glen)

《Thief II: The Metal Age》迎接2000年

EIDOS及Looking Glass Studios宣佈將會於明年(2000年)春推出《Thief: The Dark Project》的續篇，名為《Thief II: The Metal Age》。在新一集的內容方面，玩者將要面對一位居住於古代都市的邪惡大賊－Garret。如果大家想知道多些遊戲資料的話，便要留意本刊日後的報導。(Glen)

《萬王之王》決定發售！

在五月七日台灣舉行的台灣電腦軟體展中，「華彩軟體」正式決定其代理的台灣首個網上RPG遊戲—《萬王之王》將在今年七月發售，而售價為＄1250台幣。這個經過二年研究以及網上測試的遊戲，將會是今年比較期待的遊戲。除此之外，華義國際的《神兵悍將之真命天子》決定於5月20日發售。(怪傑)



免費音費網站

在五月十一日，Yahoo！、broadcast.com和Spinner正式聯手推出一個推有10個頻道的音樂網址(radio.yahoo.com)，這項將24小時不斷提供的服務會提供搖滾樂、電子音樂等節目以及有關歌手和組合的消息。當中broadcast.com會為網站提供主機及設備，而Spinner.com則會提供音樂節目，不過電腦必須要裝有Real Player G2才可。(怪傑)

SONY在網上賣歌？

Microsoft和Sony Music Entertainment在5月12日正式發表合作於INTERNET上發售Software、音樂、Video製品來擴展市場空間，這項預定在今天夏季推出的服務將會採用比MP3更安全的Microsoft音樂軟件「Media Technology's 4.0」。音樂方面，首批推出的SINGLE將會是Celion Dion、Mariah Carey等四位人氣歌手，而收費決定為＄3.49美元。因為這件事的發生，而令到其他唱片公司亦急忙於準備這種服務。(怪傑)

好遊戲出籠

剛剛在美國舉行的E3，各廠商發表了很多的名作，當中有很多更是港日電腦玩家留意的作品，包括：Microsoft的《Flight Simulator 2000》及《Age of Empires II》、MAXIS的《The Sims》、Blizzard Entertainment的《Diablo 2》、Origin Systems的《Ultima Ascension》等，而且亦有示範畫面，現在將一些遊戲的示範畫面刊出。(山寺良牙)


■ Flight Simulator 2000

■ Diablo 2


■ Age of Empires II


■ The Sims

■ Ultima Ascension

超快電腦終於現身？

5月17日，Intel暫時最高級的中央處理器(CPU)——Pentium III的550 MHz版，終於裝入電腦內並正成向市場推出，這枚處理速度能力奇高處理器，價格調在450 MHz至500 MHz的產期之間，新用戶會最為受惠。在日本方面，附有Pentium III 550 MHz處理器的電腦，價格約在￥190,000至￥400,000之間，當然只有設備上之分別，香港方面價格不知會否低於＄12,000呢？(山寺良牙)

TEXT：怪傑



伊卡斯特傳說II~聖殿詩篇

破壞神再次降臨世上！

發行商：第三波
製造商：宏申資訊
發售日：7月
售價：未定
遊戲類型：RPG　系統需求：WIN 95/98

在伊卡斯特大陸上的某個角落裏，一座飽經歲月摧殘的古代神驢殿。在遺骸中，一面班駁卻不失莊嚴的石壁上，刻畫着大地女神帶領勇者對抗惡魔而拯救大陸的故事，一段早已被世人遺忘的古老傳說故事……

千百年來，如同詩畫般美麗伊卡斯特，在眾神的庇護下，人們過着繁榮而安定的生活，各種族間和睦共處。不過由於人類並非是完美的，所以他們慢慢在過於安逸的日子中遺忘了眾神的恩澤和先人的訓誡，使人類拾起刀劍躍上馬背，奔馳於權力與慾望之中。這刻刀劍已劃破了大陸上原有的平靜，不再虔誠地信仰眾神的愚蠢人類卻因內心的邪惡力量，而喚醒了在地獄門內的破壞神。

大地女神為了拯救伊卡斯特而墮入輪迴，眾神因不忍見到純潔的女神受盡人間苦難，而派了五名使者助女神將破壞神封印，使大地結束恐佈的黑暗時期。女神以六聖神殿匯集信徒虔誠的力量來封印破壞神。不過在三百年後，因一個新堀起的邪惡勢力—奧迪瑪帝國，而再次喚醒破壞神，伊卡斯特亦再次進入黑暗時代。



伊卡斯特的世界

伊卡斯特的這片大陸共可分為擁有如山高寶藏傳說—「伊薩齊島」、讓人們過着較為平靜生活—「亞美利亞樹海」、通往魔界的地獄之門遺址—「怒吼峽谷」、充滿戰火痕跡—「奧圖尼高原」、存在着四個不同種族—「塞諾比亞沙漠」、四季如春、土壤肥沃—「波爾本平原」六個大地域，而每一個地域裏均會有圖片中那高質素的遊戲背景。

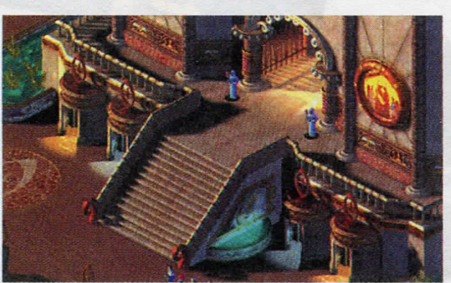




遊戲中的小特點

除了精緻的背景畫面外，遊戲中的人物更會隨着裝備不同的武器，而改變人物手中的武器，人物所攻擊的力作亦會因武器而改變。遊戲進行時，地圖都會有由電腦所控制的角色，而讀者可以從遊戲畫面中看到那些人物的細緻造型。





四位角色介紹

安卡斯



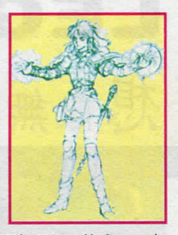
24歲，擁有穩重性格的他原本是眾神所遣的五使者之一。在聖戰時，他中了破壞神的詛咒而墜入異次元空間之內。不斷穿梭於不同次元之中。由於那詛咒使他得到永生，所以慢慢忘記了自己的身世，這樣漂浮了三百年多年，直到一般神秘力量將他牽引回伊卡斯特。

維克多



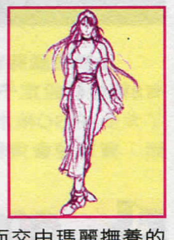
22歲，身為低級魔法師的他擅長使用風系和火系魔法，而且亦是安卡斯重回伊卡斯特的第一個朋友。維克多原本是大法師西格爾收養的弧兒，但因忍受不了西格爾那嚴格的訓練，所以逃出了大法師塔。由於他自小接受紮實的魔法訓練，加上本身優異的資質，所以安卡斯在旅程中不可缺少的同伴。

薇拉



13歲，身世不明的她與失蹤多年的亞羅城前任大神官法卡夫在前往淨土的途中，遭受奧迪瑪帝國軍伏擊，幸好得到安卡斯相救，但法卡夫戰鬥中受了重傷，而在臨終前託付安卡斯將薇拉送到薇拉淨土。薇拉因為不斷見到身邊的人為了自己而被殺，感到自責和內疚，令到自己變得不想與別人接觸。

茱莉



20歲，身為亞羅城神殿女祭司的她擅長使用水系魔法。她是老矮人庫卡在明光湖附近拾獲而交由瑪麗撫養的棄嬰。在長大後，她繼續留在神殿幫忙照顧其他弧兒。在得知薇拉的不幸經歷後，便加入隊中照顧薇拉，而大家亦在一路上得到茱莉照料。

By: Glen

LEGO Rock Raiders

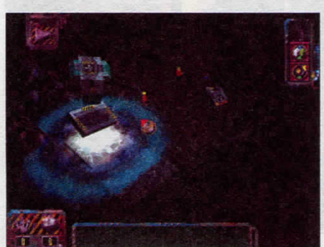
找尋水晶回家去！～

製造商：Data Design
(Published by LEGO Media)
遊戲性質：SLG
發售日：99年10月
系統要求：Windows 95/98、
3D Accelerator cards



《LEGO Rock Raiders》的世界，是一個沒有死亡的世界。不過，由於LEGO積木人所駕駛的太空船因誤入黑洞之中，而到達了另一個星系。他們將太空船降落到附近的星球上，並找尋可發動太空船的燃料。因此，《LEGO Rock Raiders》就是讓大家帶領著LEGO積木人去尋找可作燃料的水晶，而最終目的自然是回到屬於自己的星球、自己的家～！

在遊戲中，各LEGO積木人均戴著一頂附有電筒的安全帽，並且手持一部掃瞄器，以探測任何可疑的東西，包括：有毒氣體、怪獸等等。只要玩者能收集足夠數量的水晶，便算完成一個STAGE。





另外，遊戲中將會有大量LEGO交通工具出場，像直升機、氣墊船、工程車等等。當然，玩者更可以將視點由第三身變成第一人身視點，以體驗一下積木人的感覺。

筆者講過在《LEGO Rock Raiders》的世界中是沒有死亡的，那麼若果他們在開採水晶時遇上怪獸會有何事情發生呢？原來，那些居住於星球上的怪獸(例如：石頭怪、冰怪等等)，牠們對LEGO積木人根本沒有興趣。不過，正因為牠們是靠水晶來維持生計，所以如果積木人遇到怪獸的話，只會被怪獸搶走身上的水晶。



遊戲除了有PC版外，更會推出PlayStation版本。有興趣的朋友，不妨進入以下網址瀏覽：

http://www.legomedia.com/

LEGO Racers

想像無限大賽車！！

製造商：Data Design
(Published by LEGO Media)
遊戲性質：RAC
發售日：99年9月
系統要求：Windows 95/98、
3D Accelerator cards



繼《LEGO Rock Raiders》後，筆者再一次為大家介紹一隻和LEGO有關的遊戲軟件－《LEGO Racers》。遊戲除了有PC版本外，更設有PlayStation及Nintendo 64版本，讓大家一嘗駕駛著LEGO賽車的感覺。

由於遊戲將容許玩者利用LEGO積木來設計賽車，所以當中將設有8種設計設定予玩者選擇使用。在設計賽車時，玩者要留意若使用了太多LEGO積木的話，便會減低了賽車的車速；但若放太少積木的話，賽車便會得極不穩定及難以控制。



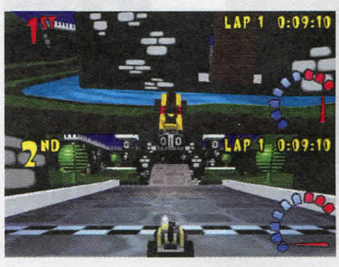
當玩者設計完賽車後，便要為賽車手進行設計。當然，所有的賽車手自然是大家非常熟悉的LEGO積木人，不過玩者可以為車手選擇自己喜歡的頭部、身體及名字。其中，玩者更可以見到一些耳熟能詳的LEGO人物，例如：Alpha Dragonis、Sam Grant、Robon Hood及Captain Redbeard等等。



遊戲將設有12條賽道予玩者選擇，而每條賽道中所出現的建築物及風景，均是以LEGO積木湊合而成。每場比賽中，玩者將會面對著其餘5位電腦挑戰者，而賽道上更設有一些特殊ITEMS讓玩者拾取，以增加遊戲的趣味性。

當玩者成功壓倒對手成為冠軍後，便會獲贈一些全新的LEGO積木部件，以讓大家設計出一部天下獨有的超級賽車。另外，遊戲中亦有不少隱藏賽道及部件予大家發掘。總之，只要是LEGO的支持者，就不可錯過呢！





By: Glen

NOCTURNE

西洋版《生化危機》？！

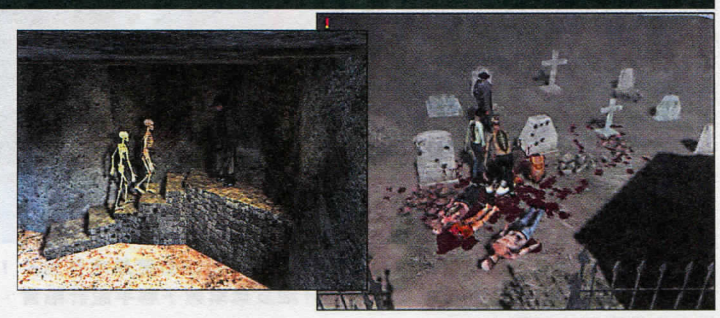
《NOCTURNE》是一隻以第三身作為視點的動作冒險遊戲，而玩者所面對的亦是大家早已司空見慣的喪屍和骷髏骨！究竟它有幾恐怖？又能否成為《生化危機》後另一隻大受歡迎的作品呢？

製造商：Terminal Reality
(Published by Gathering of Developers)
遊戲性質：AVG
發售日：99年秋預定
系統要求：Windows 95/98



~ STORY ~

五十年代時，有學者開始注意及評估一些超自然力量對人類所造成的傷害和威脅。於是，某非政府組織便成立了一個特別調查局，名為「SpookHouse」(鬼屋)，並由一些神秘特工及間諜執行調查工作。當然，此組織的所有行動，均在聯合國(United Nation)的監測下進行……。



充滿黑道味的男主角

在遊戲中，玩者將可以從兩名角色中選擇一位來參與行動，包括一位如鬼魅般的神秘男子，及一名女天才科學家Doc Holliday。對於那位身穿乾濕褸，有如「Mark哥」造型的神秘男子，是否非常吸引呢？



另外在遊戲途中，主角將會遇到一些同樣隸屬於「SpookHouse」的特工。他們雖然是NPC，但每位均是身懷絕技，各有所長。若主角沒有他們協助的話，便難以解開遊戲中的一些謎題，因而令遊戲沒法前進。



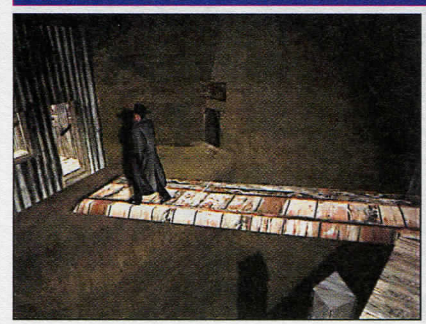
對抗超自然力量！！

身為「SpookHouse」組織的成員，會不時面對著各式各樣超自然力量的侵襲，像：人狼、吸血鬼及喪屍等等。當然，不同形式的超自然力量，其攻擊及行動方法亦各有不同。至於主角的工作，就是將它們盡數消滅，以防止牠們對人類造成的威脅。





精細的人物及圖像設定



在人物設定上，製造商特別利用了「Skeletal Animation System」來製作，以令人物的動作更為圓滑和細緻。另外，製造商亦使用了「Real-time Dithering」來將圖像的顏色顯示提升，加上其「Volumetric Fogging」技術，令遊戲中各光影部份均以Real-time顯示，從而加強遊戲的恐怖氣氛。



此外，製造商亦非常注重人物衣服在移動時的擺動方式，故此他們特別於遊戲系統中加入了一個名為「Cloth-Modeling」的程式。當人物移動時，衣飾會根據動作而自行作出相應的反應，令人物行動時更有動感及真實。

By: Glen

MAX PAYNE

製造商：Terminal Reality
(Published by Gathering of Developers)
遊戲性質：AVG
發售日：2000年春預定
系統要求：Windows 95/98, 3D Accelerator cards

子彈橫飛 英雄本色

紐約市～





Max Payne是一名於紐約市黑道中打滾的臥底探員。三年前，他的妻子和兒子由於被黑道中人殺害，所以便孤身潛入紐約最大的黑道幫會，以為其妻兒報仇雪恨。他與其拍擋Valkyr發現市面正有人進行販賣毒品活動，在他們進行調查中，其上司突然被人謀殺！Max更被認定為殺人疑犯，而被警方通緝，加上其臥底身份又因此而曝了光。因此，他便成為了黑白兩道所追捕的目標，而性命更是危在旦夕！！

不久，Max便發現他是被警局內的奸細及黑幫頭子聯手設計陷害，以致落得如此下場。在舊怨新仇交織下，Max決定以暴易暴，與仇人來個真正的了斷！

細緻的人物動作

在製作人物時，各人物的骨架外均貼上多層皮膚素材，以增加人物外型及動作的流暢度。另外，為了維持遊戲中的Frame Rates不會因顯示細緻部份而減低，因此特別加入了一個名為「Level of detail」系統。此系統主要是將一些遠景物件的Pixels減少，然後再把近景的Pixels增加，從而減輕電腦運算負荷來增加畫面的流暢程度。



此外，遊戲中亦特別加入一項名為「Exit Optimization」的技術，同樣是用來增加遊戲的流暢度。此技術主要是令電腦只會運算及顯示出人物眼中所能看見的事物，例如：當主角正在走廊中前進時，電腦只會顯示出主角眼前所見到的事物，而不會顯示於牆壁後的東西。

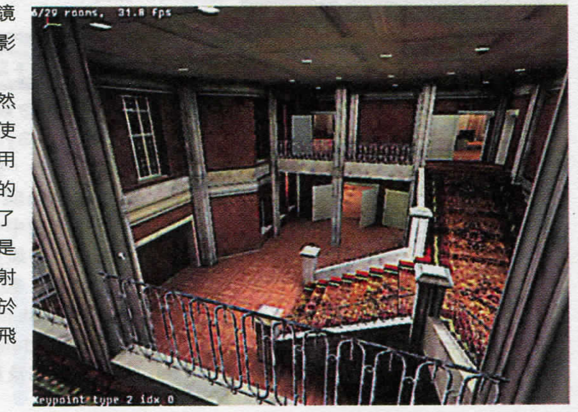


電影般的槍戰場面



為了加強遊戲的真實性，製造商特別到紐約市進行實地取景。因此，在遊戲中出現的所有街道及建築物，均和現實沒有絲毫分別。

不過，此遊戲的最大特色，可說是其充滿了"John Woo"風格的槍戰場面。一些典經動作如：從牆邊飛身出現開槍、拿著雙槍並以從容的動作殺敵等等。當然，如此精彩的槍戰場面，慢動作顯示是不能缺少的。因此，遊戲特別在戰鬥時加入慢動作鏡頭，令玩者猶如在欣賞電影般的感覺。



在武器方面，遊戲雖然沒有任何未來武器予玩者使用，不過玩者將可以使用"John Woo"電影中常用的自動手槍。此外，遊戲為了突出子彈橫飛的感覺，於是刻意地顯示出子彈從槍咀射出來時情景，令玩者有如於置身電影中，看著子彈直飛向敵人身上。

Presented by：山寺良牙

Saint Eyes

一個正統派的幻想式戰略角色扮演遊戲，故事是說五人為了爭奪國家的霸權而燃起了戰火，而遊戲主角就是五人中的一位少女。遊戲中出現許多假借爭權而出現的醜魔物，究竟主角能否擊敗所有敵人，成為新世界的救世主呢？

遊戲最大特色，莫過於一個新的系統「電腦自動控制」，這系統類似以往的NPC，不過有些不同，首先會自動控制的部隊本身就是玩者的，玩者當向該部隊輸入指令後，部隊便會跟著玩者的指示去做，當做完指令後，並不是動也不動的呆在該處，而是自行判斷去做下一步行動；即是話並不是玩者一定要向該部隊輸入指令才會工作，而是部隊會同時根據有關狀況，作出相應的行動，就算是移動及攻擊也是，雖然可能會十分混亂，但總比逐個部隊輸入指令煩集吧！

製造商：TGL
發售日：予定6月4日發售
價格：9800日圓
類別：SRPG
系統需求：Windows 95／98

人物簡介



艾斯天露

十分堅強及有一顆溫柔的心的15歲少女，同時亦擁有優秀的統領能力，她痛心這場鬥爭一直沒有停止，於是便立志要終止這場國家鬥爭。

哈蘭

由於他是位傭兵，所有工作均是覺得有錢賺的才會接受，所以除了錢以外，對其他事沒興趣，別名「黃金之傭兵」，權力及思想他更覺得像垃圾般。



狄安娜

經父親傳授，有很強的弓術及用兵術，而且絕不輸給其他將軍們，不過最大鑊的可是她的菜餚，其同伴們經常被這「幾乎殺人的料理」弄個半死。



古利斯

卡魯狄亞王國的王子，具備成為國王的潛質，不過由於年紀輕，所以經常被臣下們挑戰。



羅沙里奧

統治強國巴魯狄的年輕皇帝，巴魯狄的強勢，基本可以從羅沙里奧的優秀能力而看得出來。

Lost Mind～歪曲的世界～

Presented by：山寺良牙



本故事的主角是一位叫Mina・Amamiya的人物，是住在一個家族的家中做女傭的，不過有關她自身的過去記憶一切不明，只知與她一起的好友Mizuki及Sutera一直在該處過著平凡的生活；不過有一天，一位叫「irregular」(不正常？)的人潛入館後，她們的生活便漸漸起變化，而故事的發展，亦會由館內所發生的事而進展(是甚麼事當然不用說也不用知)。

製造商：Active
發售日：予定6月4日發售
價格：8800日圓
類別：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98

人物簡介

(1) Mina・Amamiya

作品的主角，雖然失去過去記憶，但仍開朗地活著的少女。

(2) Mio・Asakura

她好像握著故事關鍵的少女，傳聞她曾經於館的外圍出現過，究竟她的出現會令故事有多大的變化呢？

(1) Mizuki・Shareed

擁有對朋友十分關心及豪快性格的女孩，對Mina不單只是朋友般簡單，而且更當她是她的姐姐般。

(4) Shefarudi・Rodystand

是位優秀的女傭，是其他女傭們的女傭長，傳聞她以前是這家族中的一位愛妾。

(5) Limofo・Bell・Cachis

為了實現成為Shefarudi的助手般，便很努力地工作的一位女傭，聽說她好像對Mina的事感興趣。

(6) Cesilia・Rosewipe

可說是Mina的前輩的女傭，在工作時十分認真且嚴格，怒起來也挺可怕的，不過她就十分關心其他身邊的女傭，像個溫柔的家姐般。

(7) Prestela・Carolnado

Mina的另一朋友，雖然十分喜歡烹飪，不過是個超級糖精，做出來的菜均甜到飛起，性格純品，另外經常說話用敬語是她的特徵。



Presented by：山寺良牙

加奈～我的妹妹～





製造商	D.O.
發售日	予定6月25日發售
價格	8800日圓
類別	AVG／18禁
系統需求	Windows 95／98

該廠商首隻小説式冒險遊戲，故事特色要維持著兄妹關係，同時亦要增加女孩與主角的愛情關係；同樣在遊戲某部份會出現選項，這個當然亦會影響到遊戲的進展。

故事説到主角有位病弱的妹——加奈，由於身子弱，所以一直也沒試過與其他同年紀的朋友健康地一起玩過，看來好像十分可憐的樣子，不過她的哥哥(即主角)經常守護著她，並令她覺得十分可靠，究竟主角會妹妹加奈弄到怎樣的關係呢？

而這遊戲的目的，不單只維持著兄妹關係之外，亦會與同級生、護士……等建立戀人關係，當中當然少不了H的場面。不過主角的妹妹加奈是位妒忌心十分重的女孩，當哥哥與其他女孩比較親密時，她便會感到不安、發怒、或者做出一些壞行為，十分麻煩。究竟主角能否同時守護著兄妹及戀人關係呢？

部份人物簡介



藤堂加奈

主角的妹，身子弱之餘而且是位經常被縱慣的人，一直傾慕著他的哥哥，心中更存著希望哥哥能以一位女性的身份去看待她(危險！)，當哥哥與其他女孩親近時她便會感到不高興。

近藤美樹

長久以來服待加奈的護士，對加奈用十分慈祥的心來服侍她，好像她的妹妹一樣，當然對主角亦是像親弟弟般看待。

鹿島夕美

是主角小時的同級生，而且主角亦喜歡上她；不過因某次事件令主角討厭她，到現在再次相見，那二人的關係會發展成怎樣呢？

島計劃(暫稱)

Presented by：山寺良牙

製造商	Fairy Tale
發售日	予定秋天發售
價格	未定
類別	AVG／18禁
系統需求	Windows 95／98／NT4.0

這遊戲是Fairy Tale予定於今年秋天發售的新作品，名字及大多數的設定均未定，不過手上有些新資料，就趁遊戲未出前作個簡介。

故事就如假題般是發生在一個島上，這個島事實上是一間具規模的藝能製作公司所擁有，島上設置了一所藝能學校，住在該處的學生(人)均是將來有機會成為歌手、演員或相關人員。主角是位被藝能製作公司派到該處的星探，目的是要在3星期內，找出一位將來能背負藝能界的超級巨星，而且在過程中不能表明身份，就算是找到，製作公司所提出的條件亦十分之過份，真是十分過份的遊戲，究竟主角能否找到一位真正的超級巨星呢？

人物簡介





守櫻靜夜

6月23日出生／巨蟹座／血型A／身高170cm／三圍79．55．84

有很高成為專業的意識，亦希望將來成為一位模特兒，是位良家少女，基本她是立慢條斯理的人，但與她有一定關係後，她便會好好地接待主角。

雛岸希

9月17日出生／處女座／血型A／身高158cm／三圍83．57．85

人緣好，且性格活潑開朗，有多時也會與其他人做出一些傻傻的約定(?)，不過她自認沒有多大實力關係，有時也會心情低落。

鈴鳴まみこ

12月4日出生／人馬座／血型O／身高150cm／三圍79．56．82

無論外觀及聲線均十分幼嫩，最初她經常隱藏著，實際上她十分喜歡遊戲及動畫，將來的志向當然是聲優。



上小園繭

9月14日出生／處女座／血型B／身高160cm／三圍84．60．89

在小時便希望成為一位女演員，雖然她真的擁有實力，不過性格有少許高傲自大。

音羽早苗

島上學生宿舍的管理人，很多時主角可以從她口中取得有關女孩的情報。



織原聖

2月16日出生／水瓶座／血型AB／身高163cm／三圍82．58．83

有少許男子氣的女孩，由於被別人當作男孩般養育，所以言行方面有時會比較粗魯；由於現時與父親吵架中的關係，一說到父親的事便不高興，將來目標是位歌手。

Presented by：山寺良牙

與櫻玩吧！

製造商：MOVIC
發售日：發售中
價格：7800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98



■ 當中收錄了一些只有在這CD-Rom才會有的聲音及圖片



■ 完成4個小遊戲後便會有新的穩藏小遊戲出現

在月刊《Nakayoshi》中連載，並且廣受好評的Clamp的原作漫畫《Card Captor Sakura》，隨著動畫版的播出及影碟版的發售，現在更進軍電腦軟件界，推出一隻名為《與櫻玩吧！》的Windows用Accessory CD-Rom。

內容方面，收錄了動畫版的Opening及Ending用來做螢幕保護程式外，亦會有很多壁紙、聲音檔案、浮標……等；此外亦會收錄一些如「神經衰弱」的小遊戲，當玩者通過一些小遊戲後，更會出現一些新的小遊戲，包羅萬有、曾出不窮，絕對是《Card Captor Sakura》迷必買之物。

電車GO！



製造商：Unbalance
發售日：發售中
價格：8800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95／98

在無聲無色下，電車模擬駕駛遊戲經典作品——《電車GO！》的Windows版終於推出了，這個一拖再拖，連《電車GO！2高速編》也爬頭先推出的《電車GO！》，今次出來的效果果然沒有令人失望，畫質絕對與「高速編」有得比，且既然是電腦的關係，那當然絕對比街機版美麗；此外，從有關資料所得，該版本亦會同時收錄街機版中的穩藏路線，絕對是《電車GO！》迷的必買之作。







不過請注意！若各下的電腦沒有一定級數的裝備或者3D加速卡，那就看不到其出色的表現了！

既然《電車GO！》整個系列已移植到電腦版上(《電車GO！2高速編3000番台》除外)並且推出市面，有玩過的玩家相信已感覺到她的威力吧！適逢今次換了新裝的「網上起步點」，便借機介紹一所歷史悠久的遊戲廠商——TAITO的官方網頁吧！



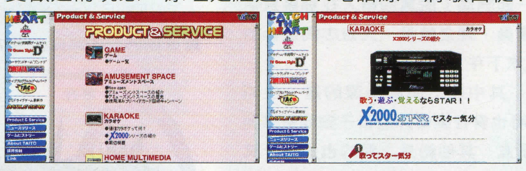
首先一進到網頁，便會看到許多花多眼亂的題目，不過內面大多均是與遊戲有關的，除了家用機及街機的有關情報、新作外，亦會有一些與遊戲有關的關連商品情報，如攻略本、打提機、精品……等。



另外除了遊戲的情報外，她的著名遊戲音樂作曲隊伍「ZUNTATA」，亦有其公式網址，內容不用多說當然是有關遊戲音樂的情報，如各下擁有如「Real Player」、「Shock Wave」……等瀏覽軟件的話，更可以聽到部份遊戲音樂的Sample Version；此外一些未出的遊戲音樂、大碟、歌曲情報在這處也能得知。



最後介紹的就是香港人比較少知且玩不到的通信Karaoke，通信Karaoke在日本是一個受歡迎的玩意，原理是經過ISDN電話線，將歌曲從Taito總Server將歌曲下載下來，再在家中唱。優點是所費無幾便可以有如Karaoke中心般的效果，而且歌曲數量不斷的更新，就算是新歌也可於一星期內便可在家中唱到。



還有其他欄目不能一下子全數介紹出來，有興趣的玩家可不妨到根據下面地址打打看：

國際互聯網網址：http://www.taito.co.jp

推銷員手記

第一回 電子怪獸＝為害學生之徒？！

HELLO！今次是新專欄開張的好日子，首先希望大家會一直的支持我們！

今次講的話題比較敏感，可能會令不少的人仕反感，不過，這又是一個現實，不得不講。話說近來那些中小學生(大約是由小學至中三左右)，非常喜愛玩《數碼暴龍》，真是費寢忘餐，機不離手，看到這種情況，不禁令人想到多年前《TAMAGOCHI》的熱潮，當時的人又是這樣的，不過，像也沒有像這次的厲害。

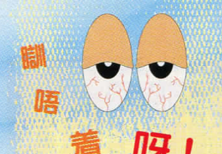
然而，這次的熱潮好像是「過份」了一點兒，首先，見到那些「活躍」的小朋友們在不斷的將手上的《數碼暴龍》在搖來搖去，在街上見到有同好拿着便會「挑機」，這情況實在比《TAMAGOCHI》的自閉玩法來得正常；可是，這又帶出了另一個問題，便是小朋友們好像是過份沉迷了，日玩夜玩，行街玩，上堂玩，任何時候也在玩着，真是驚人。

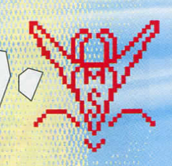
話說回頭，在這個經濟低迷的時候，就算是要玩也要玩一些比較便宜的，所以，PlayStation、Dreamcast等機種似乎是一個比較昂貴的玩意，所以有不少家長也買《數碼暴龍》給自己的小孩子玩，不過，眼見那些小朋友一手拿着五、六隻《數碼暴龍》，這又是不是有點兒那個呢？而且屈指一算，五、六隻《數碼暴龍》加起來的數目也要六、七百元，這個數目好像也可以買一部COLOR GAMEBOY又或是NGPC了。

而從另一個角來看，小朋友們的這種行為又好像是會將他們的生活圈子擴大的，因為只要是同好便可以說天說地，不過，他們這麼多時間在《數碼暴龍》之上，他們的成績又會變成怎樣呢？可以肯定的說一句：「差！」試想一想，如果這些小朋友可以用這種積極的態度在學習上，會是一件多麼好的事情，一大群同學們在研究學問，互想競爭進步，相信花上所有時間玩着那些對學習全無幫助的「電子玩具」之上好得多。

BY：赤目黑龍

MS留日記





HI！各位好嗎？從101期開始，MS有自己的個人專欄，很開心啊(^-^)！雖然這個編輯的個人專欄可以寫甚麼都行，如果又是寫遊戲的話，筆者會覺得未免太過「悶」，因此便筆者便決定將在日本留學時的所見所聞，告訴給大家，希望你們會喜歡啦！

還記得去日本留學的前一天，當晚完全不能入睡，因為知道自己將會首次離開香港和首次踏入機場，心情非常緊張，結果眼光光的到出發當日。筆者乘坐的士到達啟德機場，在那兒吃過早餐後與大隊會合，一切手續辦妥後筆者首次乘上飛機內，當時與筆者一起到日本留學的香港人並不多，約有15人左右，其中大部份是男生。飛機起飛後筆者連忙看着窗子(一剛巧坐在窗子旁)，看着香港慢慢遠離筆者的視線，由於那時是首次出國，在飛機上有很多程序都不知道，結果時常偷看隔鄰的人，回想起來也感到好笑，在飛機內的4小時裏，時常感到不少震動，令到筆者非常害怕。

長達4小時的飛機之旅中筆者認識了兩位朋友，她們都是因為喜歡日本的事物而到日本留學，不久飛機已到達日本，筆者跟隨大隊離開機場，就在此時，學校的吉田老師正在機場迎接我們，他幫我們安排好機場巴士，就在上巴士時筆者又認識一位新朋友，他可說是與筆者同類型的人(一是共同嗜好)，筆者在車內一直仔保持沈默，直時那位吉田老師以簡單的日語和英語來與我們說話時，就常與他說過不停，當時真不知多麼興奮呢！

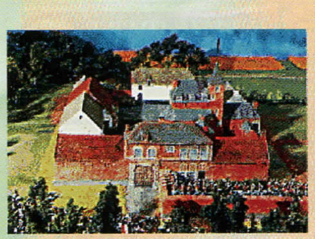
(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

四格漫話

為了令各位讀者有一種新的感覺，今期開始在下奉命要在這裏搞一個專欄出來。

其實除了電視遊戲外，在下自幼就對各種遊戲都有很大的興趣，對很多打機以外的玩意略知皮毛，所以打算每期在這裏花數百字搞搞個人趣味，和大家談一些自己印象較為深刻的遊戲、玩意。

相信有留意遊戲誌的讀者，一定會知道何謂「桌上遊戲」吧，雖然現在這名詞普遍給人的印象是「MAGIC咕」之類的CARD GAME，但其實CARD GAME只不過是桌上遊戲的一小部份，在距離現在約10年前的時候，在下便參加了一個名為「香港戰棋學會」的組織，這其實是一個以外國人為主的組織，他們每月均會在尖沙咀的海員俱樂部(即新世界中心對面)舉行聚會，雖然間中也有人會玩桌上RPG，但戰棋則可算是他們的強項，最精采的是每次聚會時、他們也會辦一些超大規模的「鉛兵戰棋」(即類似近年WARHAMMER 40K之類的立體戰棋)，然而他們所玩的並非一般中世FANTASY式世界，而是古羅馬、古埃及、拿破崙、美國獨立戰爭甚或是二次大戰之類的史實戰爭。





這個會除了有八成以上的會員是外國人，年齡層亦相當廣，由十多歲的小子到四、五十歲的成年人，一樣可以走在一起開局；說真的華人在那裏只佔很少數，該會本身亦不會作甚麼宣傳去招收會員，總之就是一大班志同道合的大孩子走在一起，每個月共渡一個愉快的周末下午。

這個會內有不少成員都是超級戰棋迷，其中在下印象最深的是一位叫LAWRENCE的前輩，我們一班華人會員很多時也會在集會外的日子到他家裏開局，而他所收藏的各式戰棋，少說也有二百多盒，其他鉛兵之類的也是不計其數，而在下對SLG遊戲的興趣，有很大程度可說是被這班人的熱情所感染了的。

TEXT：J.J



自話自說

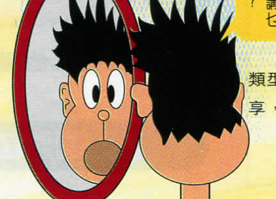
大家好！又是拙者KOTARO！但是各位千萬不要覺得奇怪，因為拙者今次並非主持「精武門」，而是以客串編輯的身份，執筆這個新欄目「四格漫話」！由於，早已表明是臨時上陣，所以拙者並沒有預備到甚麼特別的話題，不過，剛巧日前看到NEWS GROUP上有讀者對於《遊戲誌》一百期專題「遊戲誌編輯推介THE BEST 100 GAMES」的投票結果略有微言，因此靈機一動，決定闡述一下構思這個專題，以至完成整個製作的箇中歷程吧！

講題一 遊戲誌編輯推介THE BEST 100 GAMES開發秘話

其實早於兩個多月前，咱們編輯部已經開始着手構思配合一百期盛大慶典，推出甚麼有趣的專題特集，其中當時有部份編輯提議到不如舉辦一個百隻經典遊戲的選舉，大家聽罷以後也覺到這個提議頗為不錯，所以便落實製作這個專題特集。

至於投票方法方面，是由咱們一眾編輯，各自每位選出屬於個人最為喜愛的二十隻經典作品，然後逐一排列次序，以方便計算入圍的一百隻遊戲之排位。當然，由於每位編輯心目中的經典作品其實各有不同，加上每名編輯亦只能一次過選出二十隻遊戲，而且還要逐一排列次序，所以對於每位編輯來說，在選擇和取捨上的確是下了很大苦功，更何況要在歸納以後的二百多隻作品之中，選出首一百隻遊戲，問題當然就會出現。其中較多編輯喜愛的遊戲，名次方面自然是會較高，相反少數編輯喜愛的作品，則可能出現不入首一百位的情況，因此才會出現以下的投票結果，然則公信力受到一定緋議的情況，在拙者眼中也是情有可原。

或許，大家可能仍然會問在投票結果之中，為何沒有某某遊戲、物物遊戲，難道他們也不夠經典嗎？對於這點指責，拙者只能說如果大家可以逆地移處去想想，要你們選出自己既喜愛而且又經典的作品，可能屈指一算後，相信莫說是二十隻，選出超過一百隻亦不足為奇，因為每個人的感受性始終是有着相異，很難取得一個你與我之間也能滿意的平衡點。但拙者希望下次如果再有機會舉辦同類型的投票選舉，讀者亦可以一同參與，一切投票分享，務求做到大家認同，而且又具有公信力的選舉！



TEXT：KOTARO




攻略
資訊港
NY

TEXT：時之見證人J.J



1280年 往化石洞窟

力治用了身上所有的錢，來到了位於北大陸的「北閘鎮（ノースゲート）」……

力治：「來到這裏的船費將積蓄都花光了，一定要賺點回來才可。」

入鎮後，首先聽聽這裏的情報吧。

「有這麼大像貝殼般的石塊啊。」



「在這附近發現了一個奇怪的洞窟，有一班人抱着試試膽量的心情進入了那裏，但就仍未有任何人回來啊。」

「在洞窟裏找到了像巨骨般的殘骸，那樣子的生物是從未有人見過的，雖然我不想死，但也很有興趣。」

接着當進入旅館A時，會遇上一位少女迪安娜（ディアナ）。

力治：「小姐，妳在這種地方幹甚麼了？我叫力治，不過手上亦沒甚麼錢了。」

迪安娜：「我叫迪安娜。我所住的村子受到大老鼠襲擊而變成一片混亂。大部份的村民都對這裏的生活感到絕望而離開，不過我很希望能留在這裏。」

力治：「唔，不得了呢。」

迪安娜：「不過，仍是不知怎辦才好……怎也想不到辦法，感到走投無路……」

力治：「我現在正打算去碰碰運氣，怎樣呢，不如跟着來吧？」

迪安娜：「我做不到的啊。」

力治：「妳在說甚麼了！假如妳真的打算在這裏生活下去的話，就應該不可能也去一試的吧。」

迪安娜：「這也是的，我試試吧。」

力治：「不是要試試，是要做到。」

迪安娜：「是、是的，我會做到的。」

力治就這樣得到了迪安娜作為同伴，然而她的HP及各種能力都可謂低得有點過份，加上她只會在這段故事中成為同伴，所以毫無培育她的理由，不過各位可利用她WP回復力較高的優點，多裝備一些強力的武器技給她，令她在隊中仍能有點作為……而在B的商店裏，各位可將手上的籌碼對換成CR，鎮上C點的男子則可像偉斯迪亞鎮上的女人那樣，讓你取得其他同伴的裝備物品，然而以這狀態挑戰接下來的化石洞窟的話，感覺上總是有點勉強，這時可先從村子右方1的通道離開，進入化石洞窟後再馬上回到村子的旅館，這樣便會碰上兩位意想不到的朋友……

力治：「艾莉羅亞！尼蒙！」

艾莉羅亞：「你還活着嗎、力治。」

尼蒙：「依舊是那麼貧窮嗎？」



選擇「這樣便可提高戰力了！！（これで戦力アップだ！！）」。

力治：「其實我正在攻略一個洞窟，但就相當辛苦，可以和我組隊嗎？」

艾莉羅亞：「我就想到是這種事的了，唉、隨便你吧。」

有了這兩人加入後，實力總算較為像樣了。再次進入化石洞窟後，首先應向着D點進發，途中雖然可以經過多個放有寶物的位置，但這些寶物亦有可能會變成骷髏兵進行單人戰，所以不一定能第一次就取得圖中所示的寶物。

來到D點的時候，會遇上BOSS化石獸，這傢伙會聯同兩隻骷髏兵向你攻擊，但因為整體的HP都不算高，相信數回合內已足夠獲勝。



擊倒化石獸後，洞窟內的地形會出現變化，各位可從新增的通道來到F點的礦石前……



力治：「這個真厲害！！看來可以採掘大約1000籌碼呢！」

看來力治和迪安娜的問題都得到解決了……

登場怪物一覽

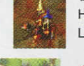
BOSS化石獸
種族：不死系
HP：約6000
LP：？？？



BOSSスケルトン・ライト
種族：不死系
HP：約530
LP：？？？



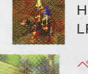
BOSSスケルトン・レフト
種族：不死系
HP：約800
LP：？？？



石獸
種族：獸系、岩系
HP：1249
LP：5



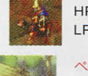
ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4



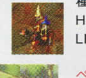
惡魔草の種子
種族：植物系
HP：287
LP：1



ハウスキーパー（Duel可能）
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20



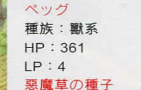
ダートホッパー
種族：水棲系、青蛙
HP：409
LP：2



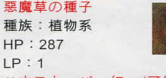
アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2



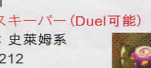
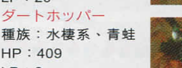
スケルトン（Duel可能）
種族：不死系
HP：796
LP：1

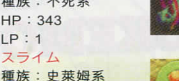


アニマルグール
種族：不死系
HP：343
LP：1



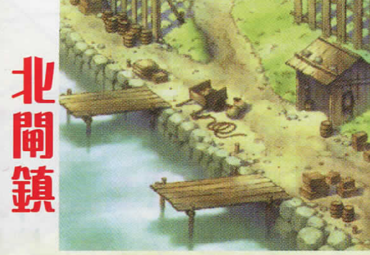
スライム
種族：史萊姆系
HP：835~1000
LP：100





北閘鎮

PS
製造商：SQUARE
售價：6800日圓　發售日期：發售中
記憶：1~15 BLOCKS 容量：CD-ROM
RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

1285年 在那天空架起彩虹

在格蘭．泰尼的荒野上，力治正和一名叫由莉亞（ユリア）的女孩遙望着遠處的遺跡……

由莉亞：「你看吧、力治。在古代帝國的時代，會有水從那數座塔中噴出來，這附近一帶都是翠綠一片的。不過現在就變成這樣，這裏就是我的故鄉。過來這邊吧、力治。我由小孩子的時候開始便一直看着這壁畫長大，而我的夢想便是有一天水會像瀑布一樣注入這片大地。在我很喜歡的童謠中，有一句是『用那水架起彩虹』的啊。」



力治：「好，交給我辦吧。我會在那天空架起彩虹的！！」

力治：（雖然話是這樣說，但沒有情報是不可能成功的吧。）

為了找尋情報，力治回到了偉斯迪亞，當日拿撒斯所住的房子，現在又變成另一人的房子了……

力治：「你知道甚麼關於散水塔的事情嗎？」

「因為要開動那麼巨大的設備，靈物的力量是必須的了，但單靠那樣還是不行。單單是裝上靈物的話，水只會不規則地亂噴，相信一定會有一個用來輔助控制的設施。四處調查一下吧。」

當來到酒吧時，會遇上艾莉羅亞，這時她的身旁還有一位年輕的小子……

艾莉羅亞：「呃、你不就是力治嗎。」

力治：「啊，艾莉羅亞妳在這裏的話便有救了。妳知道甚麼關於散水塔廢墟的事嗎？」

艾莉羅亞：「你突然問這個幹甚麼了。我可不是百科全書啊。」

力治：「不過妳的知識比百科全書還要豐富呢。」

艾莉羅亞：「唉，力治你愈來愈會討人開心呢。那個塔是利用水的靈物來噴水的，就此而已。」

力治：「喂喂，這個我也可以想到啊。沒有水噴出來，是因為沒有了靈物吧。」

艾莉羅亞：「若然塔的機關損壞了的話，相信即使有靈物亦不會有水噴出來吧。在古代帝國滅亡時，好像有很多散水塔都被破壞了，這實在是件蠢事，竟然連帶給自己恩惠的東西亦破壞掉了。」

力治：「那麼，需要的東西有兩件吧，水的靈物與沒有損壞的塔……」

艾莉羅亞：「力治，你到底打算怎樣了？」

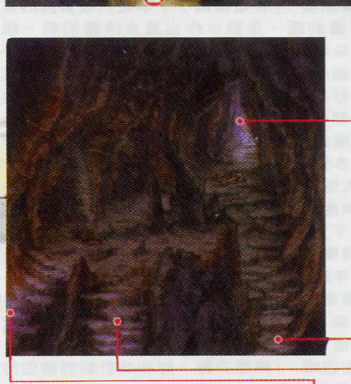
力治：「為了由莉亞，我要令這塔蘇醒。」



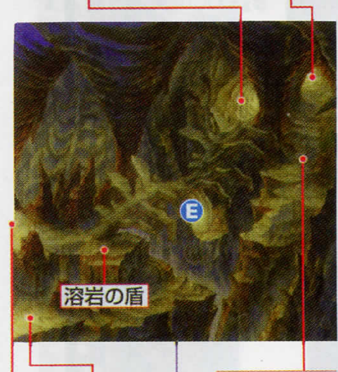
化石洞窟

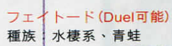












登場怪物一覽

フェイトード(Duel可能)
種族：水棲系、青蛙
HP：429
LP：2

シャークワーム
種族：昆蟲系
HP：106
LP：1

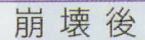
アーマーン(Duel可能)
種族：水棲系
HP：919
LP：3

マンドレイク
種族：植物系
HP：128
LP：1



アニマルグール
種族：不死系
HP：343
LP：1

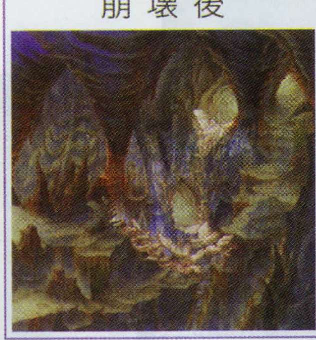
ハウスキーパー(Duek可能)
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20

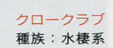


崩壊後



崩壊後

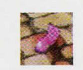




クロークラブ
種族：水棲系
HP：153
LP：3

スライム(Duel可能)
種族：史萊姆系
HP：835
LP：100

ティノリーチ
種族：史萊姆系
HP：153
LP：60





艾莉羅亞：「由莉亞？北閘鎮的迪安娜怎麼了？」

力治：「妳才怎麼了，那邊的男孩是甚麼啊，賺錢回來養仔嗎？」

艾莉羅亞：「……」

力治：「……」

艾莉羅亞：「讓我們齊心合力努力吧！」

力治：「好，要將靈物找出來！」

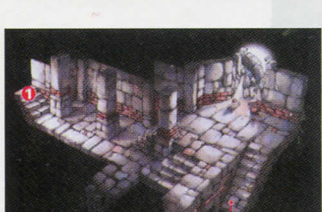
隨着艾莉羅亞加入的新同伴撒魯哥(サルゴン)是位只有15歲的少年，他由開始時已擁有頗高的劍術能力，其他各方面亦有一定的實力。

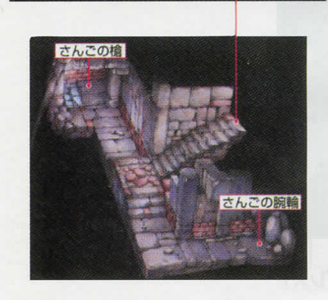
當離開偉斯迪亞後，便可選擇前往散水塔；這裏的複雜程度只屬一般，但要成功令散水塔再次開動的話，則必須要按着特定的程序來進行才可。首先是來到A點調查那裏的控制台，這時會發現那控制台看來仍可使用，只是需要更換部份零件……接着是來到B點的控制台，在這裏可找到所需的零件，然後便是回到A點的控制台將零件裝上，塔內的裝置便會開始運作。

下一步是到C點取得那裏的靈物「湧水之寶珠」，之後是先到D、E點調查，將靈物裝上後再回到D點調查，便可將塔內的機關全數開動，跟着是調查F點看似封閉着的路，從那裏來到塔的外圍後再先後開動在G、H、I、J、K的控制台，便可成功將散水塔再次開動。

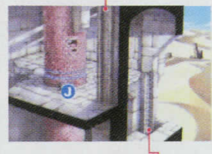
由莉亞：「好像發夢一樣……竟然真的架起了彩虹……」

在散水塔噴出的水柱下，天空上出現了一道彩虹，由莉亞的願望成真了……

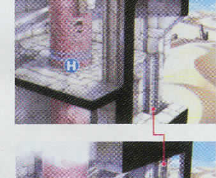


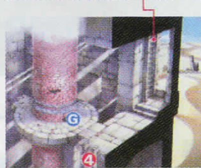












1288年 卡達魯之死

奧特侯卡達魯雖然在與基雲爭權下稱霸了麥史曼地區，但在傑斯達死後19年的1288年，其靈氣亦離開他的身體，享年59歲。他的王國在眾多的子孫親族所分割下勢力盡失。基雲趁此機會將勢力擴展至無主大陸，將諸侯齊集於新漢結盟，確立了其霸權。67歲的基雲，終於將光榮得到手……

另一方面，在納保倫城內，安德姆(エドムンド)正準備接見卡達魯的女兒……

大臣：「臣是反對在這種時期與卡達魯的女兒見面的。假如被約迪伯知道的話怎辦好呢！」

安德姆：「就是約迪伯亦不會向這裏出手的。再者，那個叫樂惠安(ヌヴィエム)的卡達魯女兒，不是似乎繼承了相當大的領地嗎。我還是獨身的。」

將軍：「閣下！希望你不要被欲望所迷惑，胡亂答應對方的要求。」

這時候，樂惠安來到了。

樂惠安：「看來公爵閣下精神不錯。承蒙接見，不勝感激。我叫樂惠安．杜蘭霍特。不過可能自稱是那個卡達魯的女兒會更好吧。」

安德姆：「樂惠安，客套説話就到此為止吧，大家都是年輕



人，有話不妨直説。」

樂惠安：「既然你這麼説，我就不客氣了。安德姆閣下，你是否沒有打算進出中原的嗎？打算一生在這南方的邊境裏渡過嗎？」

大臣：「樂惠安殿！邊境這叫法太無禮了！」

樂惠安：「將這種為小小事便大發雷霆的家臣留在身邊的話，是難以作出重大決斷的啊。説起來，現在稱霸中原的基雲到底是甚麼人了？只不過是個約迪伯的伯爵罷。的而且確，他曾經是傑斯達公的第一好友，但這足以成為世界領導者的資格嗎？霸者是需要有霸者的資質的。約迪伯在家父過身前在南大陸是很弱小的。大臣殿下，剛才説話得罪之處請多多包涵。大臣殿下認為納保倫比約迪差嗎？」

大臣：「非也，我國豐衣足食。」

樂惠安：「將軍殿下，你認為公爵閣下比約迪伯差嗎？」

將軍：「不、閣下是位賢明的君主，而且亦比約迪伯年輕、充滿力量。」

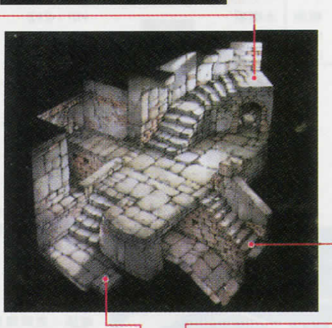
樂惠安：「那麼你們為何不站起來爭取納保倫的利益呢！我雖然和父親相比是個全無力量的人，但亦相信可為閣下盡一點微力。」

安德姆：「樂惠安殿，妳如此針對約迪伯的原因是甚麼呢？」

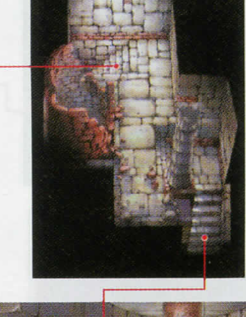
樂惠安：「這是因為我相信，約迪伯與其後繼者並不適合成為東大陸的霸者。」

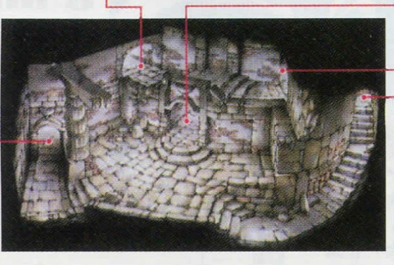
安德姆：「妳所説的話我已經完全明白了。」

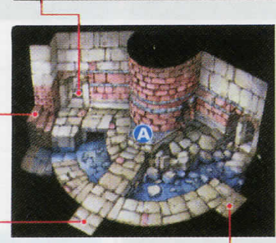
樂惠安：「很多謝你肯聽我的意見，那麼就此



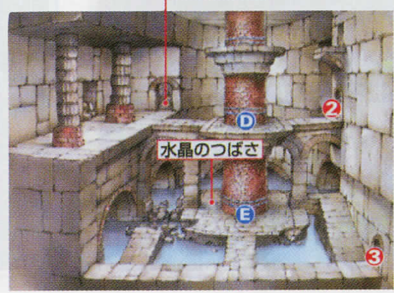


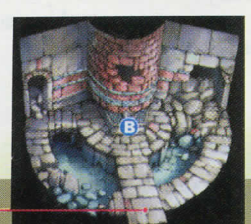
















告辭了。」

樂惠安離開後，剛才還勸告安德姆不要輕舉妄動的將軍，現在竟變成最衝動的一個……

將軍：「那麼馬上做好出擊的準備吧！」

大臣：「要準備軍資金和兵糧了！！」

安德姆：(兩人都變得充滿幹勁了。不過我就不太喜歡那種好勝的女孩呢～)

在南大陸娜國的首都告倫基內，亦同樣有樂惠安的身影……

樂惠安：「翔王(ショウ)陛下，很久不見了。」

翔王：「啊，是樂惠安嗎，歡迎妳來，站近點，再站近點。」

樂惠安：「看見陛下仍然相當精神，我就很安心了。」

翔王：「不要叫我做甚麼陛下了。不可以像從



前那樣叫我嗎？」

樂惠安：「那麼翔爺爺，今日我來是有事想請教你的。」

翔王：「嗯，只要是妳問的話我甚麼也會答的。」

樂惠安：「爺爺你為甚麼看來很喜歡約迪伯的？約迪伯並不是爺爺你的家臣吧。」

翔王：「雖然形式上是那樣，但始終也是形式，況且基雲對我很尊重的啊。」

樂惠安：「基雲公仍在生的話相信還可以，但下一位約迪伯是否同一態度就很難說了。再者，雖然這種事不應該去想，但翔爺爺你若然有甚麼不測的話，這個國家會變成怎樣呢？」

翔王：「……基雲死後……我死了後……」

樂惠安：「若然看見慈祥的翔爺爺和他的家族受苦的話，我是無法忍受的。最好還是趁現在加以預防。」

翔王：「或許真的應該這樣。」

樂惠安：「爺爺你肯聽我這種異國小女孩的說話，實在是非常感激，希望下次能再有機會來告倫基。」

翔王：「妳大可視這裏為自己的故鄉隨時前來的，我是視妳為自己的親孫女般看待的啊。」

和翔王見面後，樂惠安來到庭院的一角，而這裏正是令她種下對基雲家仇恨的地方……

樂惠安：(這個地方……當時的屈辱，我是不會忘記的。在大約5年之前，中立的娜國曾因為有很多各國使節及諸侯的子女出入而繁榮起來……)

樂惠安回想起5年前的事……

樂惠安：「我是奧特侯卡達魯的女兒樂惠安。」

「妳現在幾多歲了，樂惠安？」

樂惠安：「今年15歲了。是父親命我來娜國的宮廷學習禮儀的。」

「很年輕呢，真是令人羨慕了。」

「談起卡達魯公，他是以多孩子而出名的啊。大約有20人左右吧，他真是厲害呢——」

樂惠安：「父親的甚麼厲害呢？」

「呀哈哈哈哈」

「啊呵呵呵呵」

樂惠安：「??????」

「妳真的仍很年輕呢。」

就在這時，一名年輕的男子帶同兩位隨從剛好經過這處……

(是約迪伯的兒子查魯斯(チャールズ)啊。他和妳之間可以說是敵對的呢。)

樂惠安：「我是奧特侯卡達魯的女兒樂惠安，以後請多多指教。」



然而，查魯斯卻有心要令這位卡達魯的女兒受辱……



查魯斯：「喂，這是甚麼臭味呢？」

隨從：「吓？」

查魯斯：「有一陣狗的臭味呀，一隻只會生很多小孩的狗的臭味」

隨從：「的確是有一陣野獸的乳臭味呢。」

查魯斯與他的兩位隨從就這樣大笑着離開，但這件事就令樂惠安一生也不能忘記。

樂惠安：「我絕對不會原諒那男人的！！」

1290年 蛋・再現

在北閘鎮內，當日曾與力治一起冒險的迪安娜，發覺自己有了力治的骨肉……

迪安娜：「我似乎是有了。」

力治：「唔，有了甚麼？」

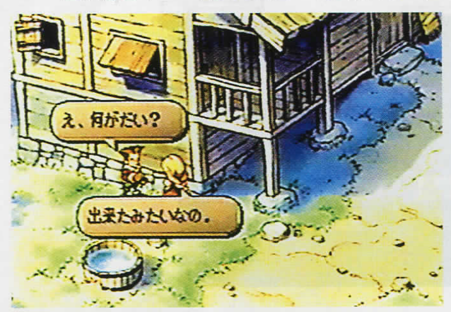
迪安娜：「小孩子啊。」

力治：「呃……」

迪安娜：「你不高興嗎，力治？」

力治：「不，這個……」

但就在這時，一名少女經過，令力治出現一種



似曾相識的感覺……

力治：「難道是，那女孩嗎……」

迪安娜：「發生甚麼事了力治？我在說有了你的小孩，而你竟然在看其他的女孩！！」

力治：「妳馬上去乘船。妳仍可乘船的吧？去華爾特找我的父親，只要說是李察的父親，華爾特的人都會知道的了。」

迪安娜：「我不要啊！你是嫌我麻煩想掉下我嗎！」



雖然迪安娜一怒之下跑掉了，但力治仍然是先跑到旅館的房間找剛才的女孩子。

少女：「你是誰？隨便走到別人的房間，你想對我怎樣了！」

力治：「妳忘記了我嗎？」

少女：「沒有這可能吧。我記得很清楚啊，拉捷。」

力治：「果然是當時那女孩嗎，妳仍然拿着蛋吧。到底妳想在這裏幹甚麼！」

少女：「我只是有些事情想來這裏一試吧，並非是為了來見你的。」

力治：「我不會讓妳亂來的！！」

少女：「想殺我嗎？停手呀，我甚麼也



沒有做過啊，為甚麼非殺我不可了？」

力治：「呃……」

少女：「哈哈哈哈哈哈，怎麼了，拉捷？殺不了年輕的女性嗎？人類真是有趣的，男與女真是有趣的。」

力治：「妳有甚麼舉動的話，就算是女人我也不會放過！！」

少女：「你可以做得出甚麼了？你這件廢物。」

這少女完全是到了無視力治的地步，但他亦實在沒有甚麼可以做得出來，於是只有先離開旅館，安撫在碼頭的迪安娜……

力治：「迪安娜，妳聽我說吧。」

迪安娜：「我不想聽呀！！」

力治：「聽我說呀！！迪安娜！！妳留在這裏會很危險的。這是為了妳和肚裏面的小孩的，馬上離開這裏。」

迪安娜：「果然……你又要去幹危險的事了。所以我說過不要的了……我知道了，就照你的說話去做吧。不過到底是甚麼事了？」

力治：「我也不能好好地向你解釋清楚，我父親會知道得較為詳細，妳對他說是蛋的事他便會明白的了。」

迪安娜：「蛋？」

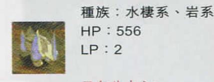
力治：「對。好了，走吧。」

迪安娜：「李察！你要馬上回來呀。」

力治：「嗯。在孩子出世之前我一定會回來的。」

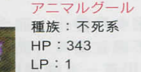
登場怪物一覽

BOSSアニマ獸(Duel)
種族：???
HP：約8100
LP：???



石獸
種族：獸系、岩系
HP：1249
LP：5

ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4



惡魔草の種子
種族：植物系
HP：287
LP：1

ハウスキーパー(Duel可能)
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20

ダートホッパー
種族：水棲系、青蛙
HP：409
LP：2

アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2

スケルトン
種族：不死系
HP：796
LP：1

アニマルグール
種族：不死系
HP：343
LP：1

スライム
種族：史萊姆系(Duel可能)
HP：835~1068
LP：100



1290年 美斯迪之陰謀

回到北閘鎮後，力治回到了旅館，向旅館老闆打聽那個拿着蛋的少女的事。



力治：「喂，那個女人到哪裏去了！！」

老闆：「美斯迪(ミスティ)小姐她說過會去那個骨之洞窟。我還說過太危險而想阻止她的。」

力治：(到那個洞窟……？她到那裏有甚麼用呢？)

老闆所說的骨之洞窟即是從北閘鎮右方離開所到達的化石洞窟，但在前往那裏之前，力治卻發現鎮上出現了一些不尋常現象……

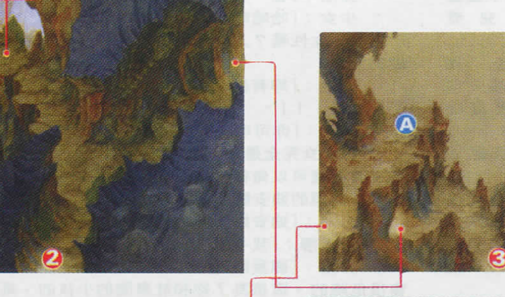
「我的爸爸已經睡了數天了，他不會再起來了嗎？」

「最近奇怪地手軟腳軟，連工作也不能順利地完成。」

「我雖然很好運從那個病回復過來……但失去靈氣大概就是那樣一回事吧，我曾經有一種奇怪的感覺，就像從外邊看到自己的身體一樣。」

接着便可再次來到化石洞窟中。這裏因上次的

化石洞窟













地震令地形有所變化，而今次前來是不會再找得到同伴的，不過在道具方面就換了一批新的，不要忘了取得(但仍有一半機會以上會是骷髏兵)。

當來到洞窟3的位置時，會發覺美斯迪在A點的地方正在將一頭骷髏骨吸收過來……

力治：「喂！！」

美斯迪：「你果然來了呢，拉捷。」

力治：「吸取鎮上居民靈氣的人就是妳嗎，妳想怎樣？妳的目的是甚麼？」

美斯迪：「對，我在逐少取得他們的靈氣。反過來問你了，你是為了甚麼而活的呢，拉捷？」

力治：「為了甚麼是指……」

美斯迪：「我是為了自己的開心而活的。人類這生物太過不完整且渺少了，只不過是被奪去那個程度的靈氣便已經幾乎死掉，要控制靈氣及靈物也是既辛苦又麻煩。這樣做很開心，你不要妨礙我的樂趣呀。」

經過2的通道，力治接着便可來到A點，這時美斯迪已經不在，只聽到她的聲音……

「我想收集靈氣，嘗試轉移到其他東西造靈物看看。這會否令從前失去了生命之靈氣的東西復活過來呢？」

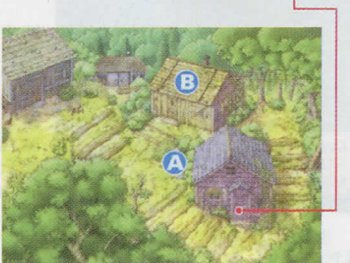


突然眼前出現了一陣震動，力治遇上了BOSS靈氣獸(アニマ獸)，這傢伙的特點是攻擊力及HP都頗高，但就沒有甚麼會影響狀態的攻擊，因此只要事先裝備較強的防具及多點回復便可。

「然而，只靠團體完全不行呢，不知是靈氣不夠熟悉，還是靈氣的質素太差了呢……下次再見吧，李察．拉捷！」

美斯迪留下這番話之後便離開了。

開拓村



1291年 與蛋的死鬥

回到北閘鎮的力治，在旅館內收到了一段美斯迪的留言……

老闆：「喂、力治，美斯迪小姐有說話留給你的，她叫你前往大陸深處的開拓村，你這傢伙真是不能大意的呢。」

離開旅館後，力治馬上便向鎮的右方走去(即平常前往化石洞窟的路)，但當離開前的一瞬間，他感到了一陣猶豫……

力治：(怎樣呢？真的去開拓村嗎？忘掉甚麼蛋的事，回去華爾特幸福地生活有何不好？那個蛋女的事，說到底和我甚麼關係也沒有吧。好了力治、回去華爾特吧，回去迪安娜及孩子那裏吧。)

雖然話是這樣說，力治最後還是來了開拓村。這時可先向A點的女孩打聽有關美斯迪的事。

力治：「有沒有一個打扮得很華麗的女性來過？」

女孩：「唔、有呀。你是力治先生嗎？」

力治：「對。」

女孩：「她說你去更深入的地方便可追上她，但她亦說過這很危險，所以還是請你停手吧。你們到底是怎樣的關係？」

力治：(那傢伙在引誘我呢，到底她有何打算了？)



力治：「不、多謝了，話說回來，在更深入的地方有甚麼呢？」

女孩：「有一個巨大遺跡般的物體，但是個很危險的地方啊，因為那裏是怪物的巢穴。」

此外，在村子B點的位置，有一個站在屋頂的男子，和他交談後是可下載PocketStation遊戲的。

經村子左方離開便會直接來到蟲之超靈殿。這迷宮的特點是所有戰鬥均會以單人戰方式進行，大部份敵人都有很高的HP及攻擊力，所以應盡量避免戰鬥，然而D點的「白銀之腕輪」是個很強的靈物，但必須先打敗HP達3876的暴風刺蟲(ストームランサー)才能取得。之後當來到C點時，會發現美斯迪早已在這裏等待他力治的到來。



美斯迪：「等你很久了啊，力治。」

力治：「我不是無用的廢物來的嗎？」

美斯迪：「我的改變想法了。我想我已經看出了你的實力，我很想得到你。」

力治：「廢話少講，快點將妳真正的目的說出來。」

美斯迪：「是真的啊。我很想得到你的靈氣的。拉捷一族的靈氣的確很好、很美。」

力治：「想動手嗎？放馬過來吧。」

美斯迪：「嘿嘿。」

接着力治需要連續和兩隻地上八爪魚(ランドクラーケン)對決，獲勝後你可以選擇「擊倒美斯迪。(ミスティを倒す！)」或「不會向女人出手的！(女には手を出せん！)」，但其實各位只能選「擊倒美斯迪」這條路，因為選不向她出手的話，只會不斷再引來地上八爪魚向你襲擊，所以還是第一時間將她擊倒吧。

美斯迪：「對，這就對了。我就是在等待着這個啊。好了，請你將蛋收下吧。現在蛋是你的了，而你的靈氣則是我的……」

美斯迪的身體化為了一陣薄霧，溶入了力治的身體之內……

力治：「這個是……原來是這麼一回事嗎……蛋的力量……」

這時，不知從那裏傳來了一陣聲音……

「好了，和我們的靈氣融合吧！」

力治：「我不會接受蛋的命令的！我可是力治．拉捷呀！！」

力治手執着蛋，從高台上跳了下去……

力治：「……對不起呵迪安娜……我不能夠遵守諾言啊……」

同一時間，在華爾特那邊，力治的下一代出世了……



威路：「我終於也做爺爺了嗎。」

迪安娜：「對，是威路爺爺啊。威路爺爺，這孩子的名字是？」

威路：「維珍

妮亞，維珍妮亞·拉捷。」

迪安娜：「是個好名字呢，維珍妮亞、維珍妮亞、維珍妮亞。」



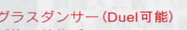
登場怪物一覽

ランドクラーケン(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：1462
LP：1



タイガービートル(Duel可能)
種族：昆蟲系、甲蟲
HP：2442
LP：3

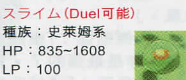
ストームランサー(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：3876
LP：4



ハンターアント(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

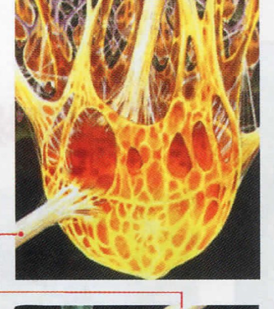
グラスダンサー(Duel可能)
種族：植物系
HP：544
LP：3

スレイヤー(Duel可能)
種族：？？？
HP：約1600
LP：？？？



スライム(Duel可能)
種族：史萊姆系
HP：835~1608
LP：100

蟲之超靈殿







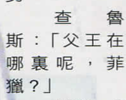






1292年 基雲最後之戰

在基雲的居城新漢內，基雲的兩個兒子查魯斯（チャールズ）及菲獵3世正在談論翔王與納保倫軍正從左右夾擊他們的形勢……



查魯斯：「父王在哪裏呢，菲獵？」

菲獵：「他在露台那邊。翔王的召見命令似乎對他帶來了很大影響。」

查魯斯：「那種東西大可不用理會吧。」

菲獵：「那是不可以的、哥哥。雖然只是形式上，但我們約迪伯家仍是娜國的家臣。父王亦對瑞王、翔王盡君臣之禮。」

查魯斯：「但現在實力上我們是不會輸的，處理不當的話只會令對方太過得意。一定要讓那個老伯知道這件事才可。」

菲獵：「哥哥，你説得太過份了。」

查魯斯：「你和父王都太天真了！」



另一方面，安德姆所率領的納保倫軍越過格蘭谷，而新漢那邊，基雲的兩位兒子則在露台上和父親基雲談到應變的方法……

查魯斯：「父王，納保倫公這種貨色很輕易就可以擊敗了吧。」

基雲：「但我必須到告倫基一趟，我是不可以無視翔王的命令的。」

菲獵：「已經有諸侯開始放棄盟約了，若然父王現在離開這裏的話，盟約便會完全崩潰。」

基雲：「……」

查魯斯：「讓我代父王到告倫基一趟，請父王迎擊納保倫軍吧。這樣可以了嗎、父王。」

基雲：「明白了。查魯斯，請你不要對翔王作出失禮的言行。」

查魯斯：「這個我會的了。菲獵，就算萬一的情況你也不可以輸的。」

菲獵：「我知道了，哥哥。」

接着便會開始約迪軍與納保倫軍的戰鬥；這一戰基本上也是容易得很，由於納保倫軍並沒有弓兵的輔助，只要將弓兵守在步兵後面，即使被敵人連續攻擊，仍然是我方會較為有利，至於以擊倒一半敵兵還是擊倒安德姆來結束戰鬥，則可視乎戰況來自行決定。

然而，這一戰的勝利，卻未能阻止盟約的崩潰，戰亂時代再次開始了。2年後的1292年，約迪伯基雲的靈氣離開他的身體，結束了其71歲、漫長而充滿戰鬥的一生。



1300年 偽傑斯達誕生

自從基雲死去後，戰亂開始再度降臨在無主大陸之上，而在乘勢掘起的盜賊中，有不少更自稱是傑斯達的後人；這天，又有一名自稱為傑斯達後人的山賊受到約迪軍的圍剿，戰鬥過後，只剩下那位自稱傑斯達的山賊身受重傷地在草原上奄奄一息，而附近剛好便來了一位冒險者……



傑斯達（山賊）：「我、我是……傑斯達的……子孫……這個就是……證……物……」

冒險者：「怎麼了，不過是塊普通的感應石吧，這樣的東西以為可作為甚麼証物嗎。」

這位冒險者離開草原後，來到了某個鎮的酒吧；這時酒吧內的人亦正談起傑斯達後繼者的事。

「甚麼傑斯達的血統不過是名義上吧，實在太弱了。」

「自稱為傑斯達的人全部都是假的。」

「假的也好甚麼也好，我只希望這個世界能夠好一點吧。」

這時候，那冒險者突然加入了其他人的對話之中……

冒險者：「我也可以自稱為傑斯達嗎？」

這句話即時令酒吧內所有人笑了起來。

「哈哈哈，你這個笑話真有趣。哥仔你真行呢。」

冒險者：「為甚麼是說笑呢？有甚麼不可以了？」

「呵呵呵呵，傑斯達公是金髮的呀，最少頭髮的顏色也要似一點吧。」

冒險者：「是嗎，金髮嗎。」

不知從何而來的力量，令這人的頭髮一下子變成金色了！

冒險者：「這樣的話怎麼了？是否要連眼珠的顏色亦改變會較好？」

「這、這是甚麼術法了！」

「很厲害的術士啊！」

冒險者：「喂、要成為傑斯達還需要甚麼了？」

「對、對了，強、強大的軍隊，不，是需要有可靠的部下。就像基雲公與尼貝斯達將軍那樣呢。」

冒險者：「的而且確，我只有些愚蠢的僕人，始終人類是群體的生物呢。部下嗎……不過，這裏似乎並沒有能力適合當部下的東西……」

這位冒險者就這樣自言自語地離開了酒吧……

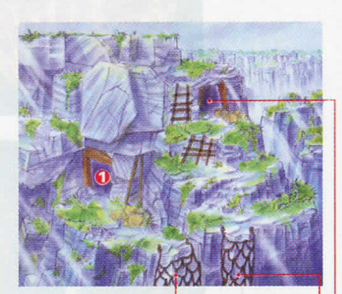
老闆：「那傢伙到底是甚麼一回事了……」

就這樣，這冒險者開始在各處自稱為傑斯達的繼承人招兵買馬。

石礦場

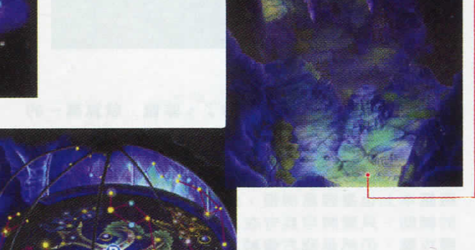














1301年 エーデルリッター

當年曾與艾莉羅亞一起冒險的少年撒魯哥，現在已經是位31歲的冒險家，最近他就為了趕走那些在村子出沒的怪物，與兩名同伴一起來到石礦場附近。

撒魯哥：「果然是石礦場嗎。」

華捷：「又再是了，那裏的怪物無論擊退多少次仍無法消滅的。」

古莉達：「因為太多戰爭了，有充足的靈氣供怪物吞噬呢。」

撒魯哥：「不理會的話，會愈來愈多強勁怪物的，為了村子，我們去吧。」

與撒魯哥一起進行這段故事的華捷（ワッツ）及古莉達（グレタ）均是第一次加入隊伍的新人物，但他們的能力明顯地與撒魯哥有很大的差異，加上他們兩人均是只會在這段故事中登場的人物，故事結束後裝備亦不能回收，因此各位不必為他們安裝珍貴的道具，最多只需替他們裝備一些較強的技或術來在戰鬥中支援撒魯哥，而事實上，若在戰鬥時可選擇單人戰的話，建議各位應優先選撒魯哥出戰。



石礦場的地形與道具的狀態會和上一次來到時一樣，而各位最需要注意的仍是碰上鳥系敵人時可能會出現HP達22000的鷹頭獅（グリフォン），若然碰上的話便要盡量嘗試逃走；而當來到D點的位置時，撒魯哥會遇上那位自稱為傑斯達的冒險者……

撒魯哥：「有人跟着我們……是哪一個！！」

偽傑斯達：「被你發現了嗎，果然名不虛傳。我很想看看你的實力所以才跟着來吧，撒魯哥。」

撒魯哥：「你是甚麼人？」

偽傑斯達：「傑斯達。」

撒魯哥：「我接下來可要進行一場生死之戰，請你不要開玩笑了。」

偽傑斯達：「我也和你一起戰鬥吧，你認為怎樣？」

撒魯哥：「我是很希望能增加戰力的……」

然而，與撒魯哥同行的兩人卻似乎不太喜歡這傑斯達……

華捷：「我不幹了、撒魯哥，這傢伙太可疑了。」



古莉達：「就如華捷所說的那樣，單靠我們就已經可以了啊。」

撒魯哥：「就是這麼一回事，請不要以為我是故意的。」

撒魯哥於是繼續與兩人一起前進。當來到A點時，會遇上一大群史萊姆，記得當日威路亦曾到過這地方，但當時是會強制地離開的，不過今次卻要將史萊姆擊倒以開出一條通道；這時各位可選擇進行單人戰鬥，而以撒魯哥的實力，應該是足以用一招較強的技收拾一隻的；而雖然史萊姆的數目很多，但各位並不需要全部擊倒，基本上只要擊倒會阻礙前進的已經可以了。

通過史萊姆的通道後，會來到一個地上畫有星座圖案的房間B，這裏在中央和兩旁一共有三枚按掣，各有不同的用途，總之各位要令5個星座圖案同時顯示出來（若以全部星座圖消失的狀態開始的話，則可按左下→右上→中央→左下→中央→左下的順序來按），那麼房間C的門便會打開（若各位有將貴重道具裝備到華捷或古莉達身上的話，緊記要在進入房間前除下，否則便會永久失去），當三人到達房間中央時，華捷及古莉達突然感到一陣劇痛，



接着便變成兩隻史萊姆離開了房間，而撒魯哥隨即亦感到不支倒地，到他醒過來的時候，只見偽傑斯達就在他的身邊……

偽傑斯達：「感覺如何呢，撒魯哥？」

撒魯哥：「真不可思議……我感到自己充滿了力量。」

偽傑斯達：「應該會是這樣的，你得到了新的力量，你是最強的了。」

撒魯哥：「請給我指示吧，傑斯達大人。」

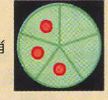
偽傑斯達：「為了得到更大的力量，與我一起前進吧。」

據在下估計，撒魯哥的情況應該有點像被清腦一樣，而他就是這樣成為了偽傑斯達的手下……

追加資料

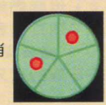
星座房間按掣的用途

左下的按掣



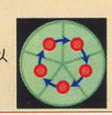
可令圖中○位置的圖案出現或消失，視乎當時該位置圖案的狀態而定。

右上的按掣



可令圖中○位置的圖案出現或消失，視乎當時該位置圖案的狀態而定。

中央的按掣



可令房間內顯示中的星座圖案以順時針方向移動一格。

登場怪物一覽

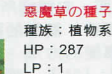
アーマーン(Duel可能)
種族：水棲系
HP：919
LP：3



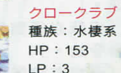
惡魔草の種子
種族：植物系
HP：287
LP：1



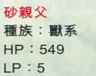
グリフォン
種族：有翼系
HP：約22000
LP：？？？



クロークラブ
種族：水棲系
HP：153
LP：3



マンドレイク(Duel可能)
種族：植物系
HP：128
LP：1



砂親父
種族：獸系
HP：549
LP：5







ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4



ハウスキーパー（Duel可能）
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20



ダートホッパー（Duel可能）
種族：水棲系、青蛙
HP：409
LP：2

アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2

ワーカーアント（Duel可能）
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1

ハンターアント
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

スライム（Duel可能）
種族：史萊姆系
HP：835
LP：100



1305年 和平會議

娜國翔王死後，各國諸侯的大臣及將軍們都來到了首都告倫基召開和平會議，商討今後的形勢……（括號內代表那是代表哪個國家的人，娜＝娜國、約＝約迪、納＝納保倫）

宰相（娜）：「似乎又有冒用傑斯達公之名所引發的叛亂了。」

迪活特（約）：「那並非叛亂啊，宰相先生，只不過是一班山賊吧，而且亦已經被剿滅了。」

將軍（納）：「儘管如此，無主大陸東面那些山賊叛亂，治安糟透了。這不就是查魯斯公的支配權仍未確立的證據嗎。」

迪活特（約）：「剛好相反、將軍。只不過是像納保倫公那樣，有人在煽風點火吧。只要確立了我們約迪伯家族支配權的正統性，治安自會好轉過來的。」

大臣（娜）：「不過、迪活特，亦有不少人是不希望由約迪伯來支配的啊。基雲公他曾經拋棄了新漢。」

迪活特（約）：「大臣，請你不要侮辱我的祖父。其他諸侯亦一樣有撤出新漢吧，再者，現在不是談論過去，而是展望未來的時候。」

將軍（約）：「諸侯都希望不要再戰下去了。」

大臣（娜）：「不過，在亞拿斯河東岸有約迪伯的領土，對我國的安全始終是一種威脅。」

迪活特（約）：「家父查魯斯亦不希望有戰爭發生，但他擁有繼承自傑斯達公及基雲公的遺志。」

將軍（約）：「不，這是一個更大的安全保障的提綱。」

大臣（娜）：「查魯斯公要先撤回要求才可！」

大臣（約）：「這是娜國的陰謀吧！」

將軍（納）：「納保倫是不會讓出半吋土地的！」

另一方面，迪活特（デーヴィド）的父親查魯斯，這時正在附近的草原上視察其軍隊……

大臣：「迪活持大人那邊有消息回來嗎？」

查魯斯：「依舊是那樣子，交涉可以解決問題的嗎。看來他是有點誤解了，他以為我是認真地希望和平交涉，我只不過是想賺取時間，在這期間鞏固在無主大陸的支配權吧。要召他過來對他好好說清楚嗎。真是的，就像父親一樣，不曉得這是政治手段。話說回來，命新漢提供的兵糧怎樣了？」

大臣：「是的，使者剛剛回來了。相信馬上便會有報告的。」



傳令兵：「報告」

查魯斯：「唔。」

傳令兵：「新漢的長老會，拒絕了提供兵糧，而且還召集了附近小領主的兵馬。」

查魯斯：「甚麼！打算以實力來抵禦嗎！！」

傳令兵：「當中更有自稱為傑斯達的人及其士兵。」

查魯斯：「哈哈哈哈哈哈。」

大臣：「查魯斯陛下，有甚麼事呢？」

查魯斯：「好極了，這是控制新漢的好機會，若以討伐冒用傑斯達公之名的人為理由，其他諸侯亦不能反對了。那班長老竟然吝惜兵糧，實在是太失策了。馬上向諸侯派出使者，我們要討伐這些無禮的傢伙。」

1305年 新漢之戰

查魯斯為了支配新漢，以討伐偽傑斯達為藉口而大舉出兵，而新漢在知道這件事後，馬上召集長老召開會議……

「有很多答應會加盟我們的領主都因為害怕了約迪伯的討伐令而逃掉了，沒問題的嗎？」

「相信傑斯達大人吧。」

「唔。」

「會否現在將那男子交給約迪伯較好呢？」

「你以為查魯斯會就此放過我們嗎？大家已經是同一條船，只有一拼了。」

接下來便會展開新漢的戰役，然而各位所操作的並非查魯斯，反而是由偽傑斯達及撒魯哥等組成的新漢部隊，不過各位大可放心，雖然沒有後備兵力，這邊的實力仍遠比查魯斯為強，單是偽傑斯達及他身旁的鋼鐵兵部隊，就已經極難被擊倒，至於戰鬥的關鍵則是要盡早擊倒對方的弓兵，只要對方失去了支援效果，便能將被擊倒的可能性減至最低，之後只要一有機會便攻向查魯斯的直屬部隊，全滅這支部隊後便可獲勝。

在告倫基那邊，迪活特仍在與娜國的諸侯商議和平方案……

將軍（納）：「全靠約迪伯放棄了麥史曼地區的領土權，現在已經有了很大的進展。」

迪活特（約）：「就是這樣。因此希望各位對新漢那邊亦能加以協助。」

大臣（娜）：「那是一件事，而這又是另一件事啊。」

這時，一名宮女（秘書？）匆忙地走進會議室內。

宮女（娜）：「出現了緊急事態！」

宰相（娜）：「我命令過妳會議中不可以進入這裏的啊！」

宮女（娜）：「不過……」

宰相（娜）：「甚麼！！」

同一時候，一名傳令兵亦來到了會議室中……

傳令兵（約）：「迪活特大人！」

迪活特（約）：「發生甚麼事了？」

傳令兵（約）：「我軍在新漢近郊的戰鬥中落敗，查魯斯大人陣亡了。」

迪活特（約）：「父王……」

宰相（娜）：「迪活特、不、迪活特公，我想你還是盡快回去吧。在這段期間，和平會議暫時休會吧。」

大臣（娜）：「事情變得不得了起來了。」

將軍（約）：「只好暫時休會吧。」

大臣（約）：「要馬上商討對策了！」

然而，迪活特對眼前的形勢卻有着另一種看法。

迪活特（約）：「請各位等一等。家父是派遣我來進行和平會議的，這任務我仍未能達成，而我很希望能在這裏總結會議，在大家的同意下討伐那無禮的假東西。我聽說那假東西手下集結了很多不滿分子，相信大家都不會希望無主大陸被那樣的人去支配的。好了，我們繼續和平會議吧。盡快得出結論，再由我們的聯軍去擊退那假東西。」

將軍（約）：「我贊成。狀況一日不安定下來，就阻止不了這種傢伙的出現。」

大臣（約）：「對，不盡快的話，叛亂便會擴展到各處。」

迪活特（約）：「那麼我以約迪伯的身份提出議案，我們會放棄新漢一帶的領土權。」

將軍（納）：「這沒問題嗎，迪活特公？」

迪活特（約）：「唔，執着於新漢的是前約迪伯吧。然而，若新漢和特定的勢力結合會很麻煩的，我想讓新漢作為自由都市，與參加會議的所有諸侯結為同盟。」

宰相（娜）：「那麼，我將這提案帶回去檢討吧。」

迪活特（約）：「請在明日作出結論。」

由於迪活特的應變手法，約迪與娜國的和談似乎又出現了新的轉機……

1305年 珍妮之啟程

在華爾特那裏的威路家，這天來了一位客人，她是斯馬魯老師的弟子溫安保的學生美迪雅（ミーティア）……

美迪雅：「大亨．威路，我是溫安保師父的使者，他說有一件重要事件想和你相談，希望能麻煩你到泰露姆一趟。」

威路：「我已經年老了，往泰露姆的船程恐怕抵受不了，他所說的重要事件到底是甚麼呢？」

美迪雅：「似乎是關於蛋的事。雖然我不知道這有何重要……」

威路：「我明白了，馬上出發吧。」

這時屋內還有力治的妻子及女兒珍妮。

威路：「我現在要去泰露姆一趟。」



珍妮：「我也要一起去！」

威路：「妳打算剩下媽媽一人嗎、珍妮？要做個好孩子才可以的啊。」

然而，當威路離開後的當晚，珍妮還是戰勝不了自己的好奇心，偷偷地離開了家門……

珍妮：「媽媽、對不起……」

數天後，在一艘遠洋輪船上……

水手：「喂，快點過來！」

珍妮：「停手啊！不要拉着我呀！」

原來身無分文的珍妮為了到泰露姆，竟然偷偷登上了一艘船上！

水手：「船長，我發現了一個偷渡者。」

船長：「將偷渡的人掉下海是船的規則，有覺悟了嗎？」

珍妮：「你打算將這麼可愛的女孩子用來餵魚嗎？太過份了！！」

這時候，另一位水手卻想了一個壞主意……

水手：（船長，將她賣到北閘鎮的話會有不錯



的價錢呢！）

船長：（說得對，就這樣吧。）

船長：「喂，將她鎖進船倉內！！」

珍妮就這樣被困在船倉之中，這時有另一名女孩「寶美安露（プルミエール）／實際上珍妮要到下一節故事才知道她的名字」來到了船倉找她……

寶美安露：「妳似乎醒來了呢。好了，走吧。」

珍妮：「去哪裏？妳又是誰？」

寶美安露：「靜靜的跟着來吧。」

登上上層船倉時，珍妮發現看守的水手睡着了。

珍妮：（這個人是被術法催眠了的嗎？）

珍妮就這樣跟着那位女孩子來到一個房間之中。

寶美安露：「這裏是我的房間，妳就躲在這裏吧。」

珍妮：「呃……」

寶美安露：「照我的說話去做吧。我現在要去做一點手腳。好了，到達港口之前妳先睡一會吧。」

珍妮：「呃——」

寶美安露：「甚麼？你可以問一個問題，要睡的了。」

珍妮：「為甚麼妳要救我呢？」

寶美安露：「我是不會容許人口販賣的，就此而已。」

第二天早上，船上及水手們都發現珍妮不見了。

船長：「那個女孩不見了！」

水手：「發現少了一艘小艇！」

船長：「乘夜坐小艇逃走了嗎！你竟然在那裏睡起來！想我找你代替那女孩賣掉嗎！」

水手：「船長，原諒我呀～～」

就這樣，珍妮成功在船上躲至泊岸的時候了。

寶美安露：「看來到達了呢。只要上了岸的話，就沒必要聽他們的說話了。好了，走吧！」

兩人雖然成功登岸，但馬上被船長及水手們發現而緊追着她們。

船長：「等等！」

寶美安露：「這裏已經是陸上了，和你們沒有關係了吧？」

船長：「話雖然是這樣說，但就這樣放過妳們的話，會影響船員的面子的。妳放走了一隻小艇，吃也是我們的，將那女孩交給我們的話便原諒妳。」

寶美安露：「我沒有甚麼事情是需要你去原諒的啊。」

這時候，剛好有一名男子諾比度（ロベトル）經過看見了這一幕……

諾比度：「等等！你們雙方都太緊張了。」

寶美安露：「要和這種傢伙交手的話我還不需要人幫忙，不要以為我是女孩子便輕視我呀。」

水手：「你是甚麼人？少插嘴吧。」

諾比度：「難得我諾比度和你們仲裁，你這種語氣算是甚麼？不要開玩笑了！！」

船長：「唔，其實是有這個這個原因的……最少那個女孩的船費與小艇的賠償一定要討回來。」

寶美安露：「小艇的費用我會支付，因為的確是我放走它的。不過，將那孩子運到這裏應該是你們自己的事吧？當時只要照規矩將她掉下海便可以了吧。」

諾比度：「這個人的說法似乎較為對吧，既然來到岸上便算是偷渡成功，收回小艇費便收手吧。」

船長：「沒辦法吧。」

就這樣，珍妮終於展開了她的旅程，還認識了一班有趣的同伴，然而，她還未知道自己去錯了目的地……

1305年 珍妮之冒險

解決了偷渡的問題後，珍妮開始要解決另一個更為迫切的問題……

珍妮：「這裏是哪裏呢？」

寶美安露：「北閘鎮。」

珍妮：「不是泰露姆嗎？」

寶美安露：「這裏是北大陸的入口北閘鎮啊。」

珍妮：「我本來還打算去泰露姆的……」

寶美安露：「身上有沒有錢，還要連偷渡的船的目的地也弄錯……妳還是照妳爺爺所說的那樣，留在家裏較好啊。」

諾比度：「唉、不要那樣說吧。竟然追着爺爺離家出走，很勇敢啊。我叫諾比度，平常在這一帶賺錢的，妳呢小姐？」

珍妮：「維珍妮亞。大家都叫我做珍妮的。」

諾比度：「珍妮妹妹嗎，很可愛呢～一切包在我身上吧。」

寶美安露：「往泰露姆的船費自己賺回來吧。」

珍妮：「這個妳不用說我也知道。」

寶美安露：「真的！那麼我支付了的小艇費用亦交出來吧？像妳這樣的小孩打算怎樣賺錢？」

諾比度：「喂喂，妳太嚴肅了；話說回來妳的名字是？」



寶美安露：「寶美安露。你似乎很熟這一帶呢，可以做嚮導嗎？」

諾比度：「這就要視乎你的能力了，北大陸四處也是麻煩的地方呢。唉，不過亦因此才有搵錢機會。好了，總之我們先去旅館吧。」

在旅館內，原來還有一位諾比度的拍檔告士達（グスタフ）。

諾比度：「喂、告士達，有稀客呀。竟然是年輕的女性，而且還有兩人。」

寶美安露及珍妮走進旅館後，諾比度開始向雙方作自我介紹。

諾比度：「這傢伙叫告士達，是我的拍檔。雖然不擅於應酬，但實力就很強。」

寶美安露：「告士達……我們是否曾在某處見過面呢？」

告士達：「沒有……」

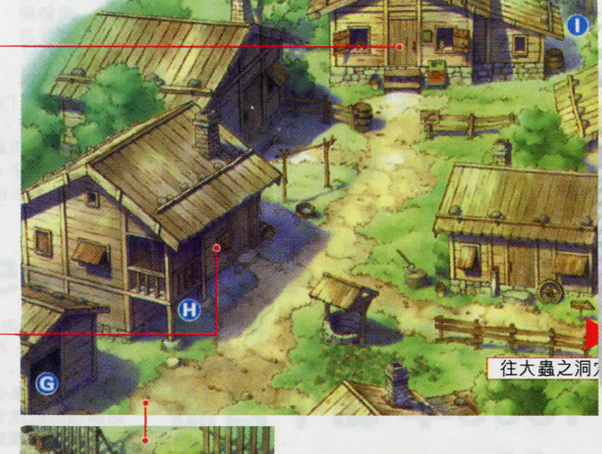
寶美安露：「喂，帶我們四處走走吧。我覺得乘船令身體遲鈍起來了。」

諾比度：「珍妮妹妹也一起去嗎？」

珍妮：「當然了。我也是一名小發掘者啊。」







北閘鎮（1300年）

諾比度：「OK，那麼我們去做好準備吧。」

連同珍妮在內，新生的探險隊伍組成了。這支隊伍除了全部都是由新角色組成外，隊伍本身亦是會一直玩至爆機的。隊伍能力方面，珍妮的術法、杖技和劍技都不俗，只是初時的HP較低，而且LP亦不多，有時候需裝備能防止一擊必殺的道具；寶美安露是位以直接攻擊為主的角色，她的基本裝備更是會妨礙術法的金屬製品；諾比度則剛好相反，以術法為主而弓術為輔，他的另一優點是LP很高，玩起來不會太過提心吊膽，而告士達其實在往後的故事中會揭穿他的真正身份是菲獵3世的兒子（即基雲的孫兒），他雖然有不俗的術法能力，但他手上的兩柄劍實在是太強了，其中在這裏稱為炎之劍的，其實即是費尼王家的寶物「火炎劍」！雖然這兩柄劍不能從裝備中解除，但影響不大。

諾比度：「我們現在將會去大蚯蚓的洞穴。大蚯蚓是種會將埋在土裏的寶物收集起來的傢伙。有我跟着你們不用擔心的，但有一點要注意，若然遇上大蚯蚓的話便要逃走。」

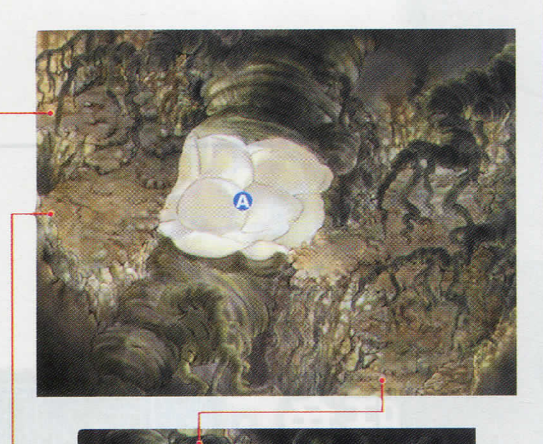
和威路或力治的時代相比，北閘鎮有了少許改變，除了商店內出售的物品有所改變外，過往為你提供其他同伴裝備物品的那個人，現在變成了女孩子，還建了一間房子設在G點，此外在I點的草叢中，則有一個可下載PocketStation的地方。

經右方的出口離開後，接着便會來到「大蚯蚓之洞穴」。這裏的完成條件是「從大蚯蚓之洞穴回歸北閘鎮」，想快的話是可以在很短時間內完成的，但因為四人這時都只是剛開始冒險，所以應盡量把握機會多參與戰鬥。

然而，各位或許會發覺這洞穴好像很細小，這其實是因為洞穴有部份仍未被打通，各位只要先將B點的蟲打倒，這樣A點的蟲便會將樹幹咬穿而出現新的通道（需多次打倒該畫面上之敵人才能令A點的蟲增加），而在洞穴新的部份中，若拉動D、E的樹根，則會在B點掉下「黑曜石の斧」及「カナリアハート」，而拉動C、F的樹根則會掉下敵人，其中拉動C點樹根時間中會出現超強的「ヴォルカノイド」，所以請事先SAVE及做好準備。



START





海獸の角

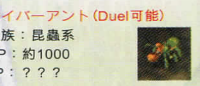
大蟲之洞穴





ブラッドスター
獸骨の長剣

登場怪物一覽

ヴォルカノイド
種族：？？？
HP：約22000
LP：？？？

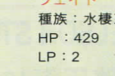
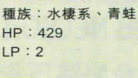
アンダーカヴァー
種族：水棲系
HP：約1200
LP：？？？





レイバーアント（Duel可能）
種族：昆蟲系
HP：約1000
LP：？？？

キャリアーアント（Duel可能）
種族：昆蟲系
HP：約5650
LP：？？？


グラスダンサー
種族：植物系
HP：544
LP：3

ランドアーチン（Duel可能）
種族：植物系
HP：858
LP：？？？




フェイトード
種族：水棲系、青蛙
HP：429
LP：2

スライム
種族：史萊姆系
HP：835~1608
LP：100




ランドクラーケン
種族：昆蟲系
HP：1462
LP：1

ガルム
種族：獸系
HP：約2300
LP：？？？




ドローレム
種族：史萊姆系
HP：1826
LP：13

ホーンバッファロー
種族：獸系
HP：2405
LP：6

SaGa英雄譚

主持：攻略不能者J.J

又到了「SaGa英雄譚」的時間了，今期收到的讀者來信只屬一般，不知大家是否已經對這遊戲失去了興趣呢？完成了今期的攻略後，《SaGa 2》的攻略已經接近尾聲，主角級人物亦已經可算是全部登場，若然各位是一直有玩至這地步的話，應該會開始感受到這一集的趣味所在吧。

若然你亦想發表一下自己的意見，快把握最後的機會，寄信來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《SaGa英雄譚》收」。期待各位的來信。

傑斯達後繼無人？

J.J：

你好！我是由PS時代開始玩遊戲機的，所以《SaGa》系列只玩過《SaGa Frontier》，在看過你所寫的攻略之前，只覺得這一集的故事很混亂，傑斯達篇口水多過茶，威路篇就死打爛打。

以下有些關於故事的問題想請教一下你的，希望可以在書上解答：

1.傑斯達到底是否真的在「在南之城砦」那段故事中死掉了？有沒有方法可以在往後的劇情中再度登場？（我是很喜歡這個角色的！！）

2.傑斯達到底有沒有仔女？但同果個叫莉絲玲嘅女兒冇結婚咩？

3.有沒有方法可以買到這遊戲的音樂CD？大約幾多錢左右？

傑斯達擁護者
傑斯達19世上

傑斯達19世：

其實在下上期已經說過，這一集正確的玩法是按照年份，將傑斯達、威路等人的劇情順序來玩，這樣做除了可出現一些隱藏劇情外，亦可令遊戲的節奏變得平均一點，不用一下子連續看大堆故事，然後又要連續打多個迷宮，而且這樣玩起來會較有條理，否則一些劇情會跳得太快而大大降低投入感。

對於你所提出的問題答案如下：

1.雖然在下亦覺得很遺憾，但傑斯達是的而且確死了的，至少到暫時為止亦沒有任何情報顯示有辦法可以令他再度登場（再下已將二周目玩至尾聲了……）。

2.同樣係非常遺憾，傑斯達並無親生兒子或女兒，故事中雖然多次提到佢同莉絲玲有「唔尋常」嘅關係，但據日本書嘅情報顯示，兩人到最後始終也是沒有結婚的；不過莉絲玲這角色在「靈氣教之傳聞」這段故事後便隻字不提，就實在有點過份，原本在下還以為「傑斯達與海盜」這故事中會交待一下兩人的關係吧……

3.這遊戲的音樂CD推出了已經有好一段時間，只要到旺角信和地庫應該不難找到，價錢方面在下找到最平的是$250，平均價則在$300左右。

PS. 不知閣下是否19歲，所以自稱為19世呢？

J.J覆

TEXT：赤目黑龍



自製地圖攻略第二回
超級機械人戰COMPACT

WS
製造商：BANPRESTO
發售日期：發售中（4月28日）
售價：4800日圓　容量：16M
SRPG／ MEM

精神力量計算表

相信大家有玩這《超級機械人戰COMPACT》的話，一定會知道遊戲之中並不像其他近其的作品一樣有其主角人物，不過，如果大家在開始玩WONDERSWAN之時輸入的個人資料，其實已經決定了在遊戲之中所有人物的精神能力，那麼，究竟怎樣才可以計算出自己的人物會是哪種類型呢？方法其實非常簡單，而計算的方程式如下：

月份×（人名[a]＋日）＋人名[b]＋年份＋血型＝數值A

數值A÷6＝數值B……餘數值C

只要依以上的計算，得出來的數值C（必定要是0—5的數值）便是精神能力的不同組合，而在遊戲之中，所有人物的精神能力組合分別被編成5類，而分配的順序如下：

數值C	精神能力組別
0	1
1	2
2	3
3	4
4、5	5

而之前所提及的「人名[a]」和「人名[b]」其實便是人物的英文串法的日文假名序，所有的計算是依第1個文字母計算，而所謂的[a]和[b]是指如果玩者是輸入兩組字，例如：「BAN YAN」的話，字首的「B」便是[a]，而「Y」便是[b]，而計算方如下：

英文字母	數值
無名字	0
A、E、I、O、U、X	1
C、K、Q	2
S	3
T	4
N	5
F、H	6
M	7

英文字母	數值
Y	8
L、R	9
W	10
G	11
J、Z	12
D	13
B、V	14
P	15

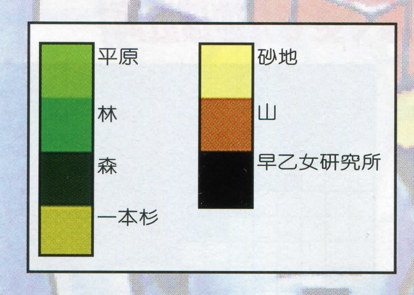
註：假若玩者是只輸入一個名字的話，那麼[a]和[b]便使用同一數值便可。

至於血型方面，亦有一個定律，以下便是血型和數值的分配：

血型	數值
?	0
A	1
B	2
AB	3
O	4

地形效果一覽（第11話～第21話）

地形	效果
宇宙空域	防禦＋－0%．命中＋－0%
暗礁空域	防禦＋20%．命中－20%
殖民星	防禦＋20%．命中－20%．HP＋10%．EN＋10%
地球	防禦＋－0%．命中＋－0%
床	防禦＋－0%．命中＋－0%
壁	防禦＋－0%．命中＋－0%
能源槽	防禦＋－0%．命中＋5%．HP＋20%．EN＋10%
殖民星殘骸	防禦＋20%．命中－20%
驛站	防禦＋－0%．命中＋－0%
橋	防禦＋－0%．命中－5%
川	防禦＋5%．命中－5%
破嵐邸	防禦＋25%．命中－25%．HP＋10%．EN＋10%
ムゲ	防禦＋30%．命中－30%



第9話　「大激突」[早乙女研究所]

取得之機體：德薩斯牛仔、三一萬能俠、女三一萬能俠
取得之強化部件：回復器、燃料倉
隨機取得之強化部件／物品：第1選擇（MAGNET COATING）；第2選擇（APOGEE MOTOR）；第3選擇（資金25000）；第4選擇（V-up UNIT）

在這話之中，敵人的目標是早乙女研究所，所以一開始之時，玩者便要將所有的機體也集中在早乙女研究所的附近，而且因為德薩斯牛仔太過接近敵人了，所以亦應盡快將他向下移，和其他同伴會合。

敵人會以在下方的「拉恩X1」主力，先由右方向早乙女研究所進發，再加上在上方的機械恐龍部隊，實行來一個上下夾攻，不過，只要大家集合在早乙女研究所便可以輕這種攻擊輕易的化解，不過，要小心在第6回合出現的敵增援，尤其是「基路斯魯根」的攻擊力。

而由飛頭伯爵所率領的部隊，其攻擊力及LEVEL只是平平，加上自軍在第3回合開始會加入「三一萬能俠」和「女三一萬能俠」，實力更比敵方高出數倍，以敵人現時的實力，實在不為懼。

此外，大家最好安排這話在最後才玩，因為完成這話之後，會得到一件名為「V-up UNIT」的強化部件，對於極弱的機體是一件極之珍貴的道具呢！

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（フライト）
2	德薩斯牛仔（テクサスマック）	積（ジャック）
3	自選15機	

自軍增援機體（第3回合敵增援出現之後）

編號	機體	駕駛者
4	三一萬能俠1號（ゲッター1）	流龍馬（リョウ）
5	女三一萬能俠（ゲッターQ）	美智流（ミチル）

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	古路（グール）	飛頭伯爵（ブロッケン伯爵）	18	13200	1300	15000	1
B	機械恐龍載爾（メカサウルス・ダイ）	人工知能	14	12600	1500	7800	2
C	機械恐龍沙古（メカサウルス・シグ）	人工知能	14	6500	1000	3500	2
D	機械恐龍巴度（メカサウルス・バド）	人工知能	14	5500	400	1500	4
E	拉恩X1（ラインX1）	人工知能	14	7800	1500	3500	3
F	機械獸積路柏M9（機械獸ジェノバM9）	人工知能	14	6700	900	2500	3
G	機械獸多諾斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	14	7300	1100	1800	3
H	機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	14	7400	900	1700	3

敵增援機體（第6回合）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
I	基路斯魯根（ギルギルガン）	???	19	15000	1400	18000	1
J	艾亞（アイアイ）	人工知能	14	3000	1200	500	4

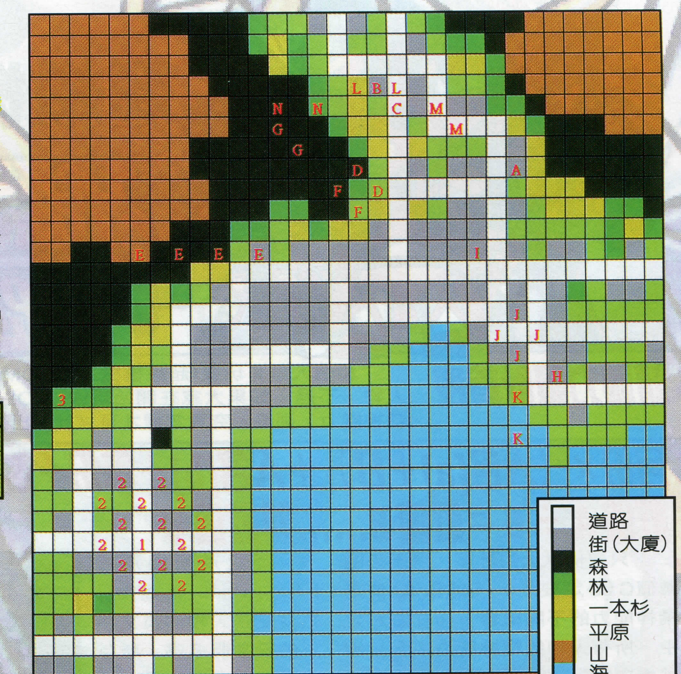
第10話 「殘酷的童話」[西伊豆市街]

取得之機體：斷空我、百式
隨機取得之強化部件/ 物品：花狄瑪；BEAM COATING；新超合金Z；高性能雷達；米洛夫斯基粒子槽(其中一種)
SENCE CLEAR BONUS：移動力＋2；運動性＋20；限界反應＋30

這話可以説是在遊戲開始至今最難過的一話了，因為敵人的增援是有兩次的，而且這話之中出場的敵人全是機械獸，在攻擊力和防禦力方面也是比較高的，如果大家有好好利用身上的資金的話，便應該已經將那些巨大機械人的最強攻擊增強了，這點對這話的戰鬥是非常有幫助的。

敵人的數目雖多，不過，在今話之中「斷空我」便會加入，戰力會明顯的大大增強，尤其是他的「斷空劍」，攻擊力驚人，而且這機體又可以使用4人的精神力量，實在是太便了！

而另一方面，在這話之中，大家要好好的記着，因為有太多機體有着豐厚的資金，所以大家記着要派出多一些有「幸運」的人物出場，而由於在這戰之中要使用大量EN之故，所以最好便是站在大廈之上作戰。



自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選15機	
3	斷空我(ダンクーガ)	藤原忍

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
A	古煞多(グザード)	???	20	13000	2100	15000	1
B	古路(グール)	修羅男爵(あしゅら男爵)	20	13400	1400	15000	1
C	古路(グール)	飛頭伯爵(ブロッケン伯爵)	20	13400	1400	15000	1
D	拉恩X1(ラインX1)	人工知能	16	7800	1500	3500	2
E	機械獸積路柏M9(機械獸ジェノバM9)	人工知能	16	6900	1000	2500	4
F	機械獸多諾斯D7(機械獸トロスD7)	人工知能	16	7300	1100	1800	2
G	機械獸加拉達K7(機械獸ガラダK7)	人工知能	16	7600	1000	1700	2

敵增援機體（第6回合）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
L	機械恐龍載爾(メカザウルス・ダイ)	人工知能	16	12000	1200	7800	2
M	機械恐龍沙古(メカザウルス・シグ)	人工知能	16	6500	1000	3500	2
N	機械恐龍巴度(メカザウルス・バド)	人工知能	16	5900	600	1500	2

敵增援機體（第4回合）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
H	根狄(ガンテ)	煞京(シャーキン)	20	22600	1900	15000	1
I	偽斷空我(偽ダンクーガ)	?	16	16600	2100	5300	1
J	基路狄(ギルディーン)	人工知能	16	7600	1300	1500	4
K	多洛美(ドローメ)	人工知能	16	3100	1100	1000	2

SENCE THREE 殖民國家編

第11話 FIRST　第12話 FREE　第13話 FREE　第14話 FINAL

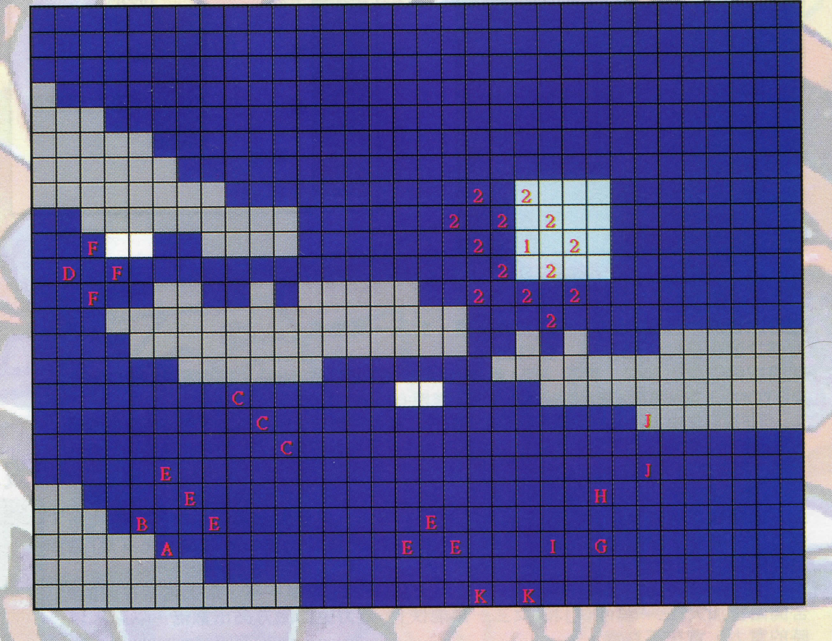
第11話 「在藍色的光輝之中」(蒼く輝く炎で)[地球近海]

取得之機體：——
取得之強化部件：蔡百涵裝甲、燃料倉S
隨機取得的強化部件/ 物品：高達GP-02A(機體)；嘉比娜·泰娜(機體)；蔡百涵裝甲；BIO SENSOR；資金10000

這是隆巴納隊回到宇宙的第1戰，不過，這戰是非常難打的，因為在敵方陣營之中，強手如雲，在這裏可以用戈奧向賈圖説得，不過，在説得他之後，依然要將他的GP-02A打倒。

最初出擊的敵人是在下方的瑞沙和左方的強人，強人的戰鬥力其實不是太強，用Z高達的大砲便可以「一砲一隻」，不過，當敵方機體跌至12隻之時，在下方的敵增援便會出現，其中的「維路．維羅」、「達希魯夫」和「愛美號」也是非常的強，其中以「達希魯夫」的錢最多，大家應先對付他們。

而在左方的魔霸和渣古會在第3回合開始向右移動，不過，只要放阿寶在上方便可以以他一人之力牽制魔霸和三隻渣古，而對付這強勁魔霸的方法，便是利用Z高達的HIGH MEGA LAUNGER，利用其機體的高回避能力和6格的距離，便可以完全藉着魔霸的盲點來將他擊倒。



宇宙空域
暗礁空域
殖民星
地球

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選13機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
A	嘉比娜·泰娜(ガーベラ·テトラ)	絲瑪(シーマ)	22	10500	1300	2100	1
B	高達GP-02A(ガンダムGP-02Aサイサリス)	賈圖(ガトー)	23	20000	1300	3000	1
C	強人(ギャン)	自護兵(ジオン兵)	18	3800	900	600	3
D	魔霸(ビグザム)	自護兵(ジオン兵)	18	20000	2300	15000	1
E	瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	18	5800	1200	1200	6
F	渣古改(ザク改)	自護兵(ジオン兵)	18	4400	1200	500	3

敵方增援機體(敵機體數目跌至12隻時)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
G	維路·維羅(ヴァル·ヴァロ)	基利(ケリィ)	22	12400	2000	4000	1
H	達希魯夫(ドーベン·ウルフ)	強化兵	18	11000	1600	8300	1
I	愛美號(エルメス)	強化兵	18	9500	1200	4800	1
J	巴奧[MS](バウ)	自護兵(ジオン兵)	18	6700	1300	2800	2
K	多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	18	6000	1300	2500	2

第12話 「防衛者」(プリベンター)[L3 ‧ X18999コロニー]

取得之機體：WING ZERO CUSTOM、地獄死神高達
取得之強化部件：超合金Z、APOGEE MOTOR
隨機取得的強化部件/ 物品：高性能雷達(第一選擇)；BIO SENSOR(第2選擇)

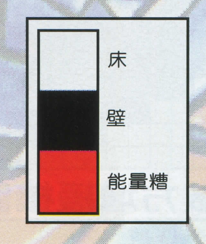
這話可以說是遊戲之中的第一場「室內戰」，在這裏隆巴納隊要進入一個在地球的基地之中，因為那裏有一些名為「瑪利美亞」的士兵正在搗亂，於是隆巴納隊便要前往震壓。

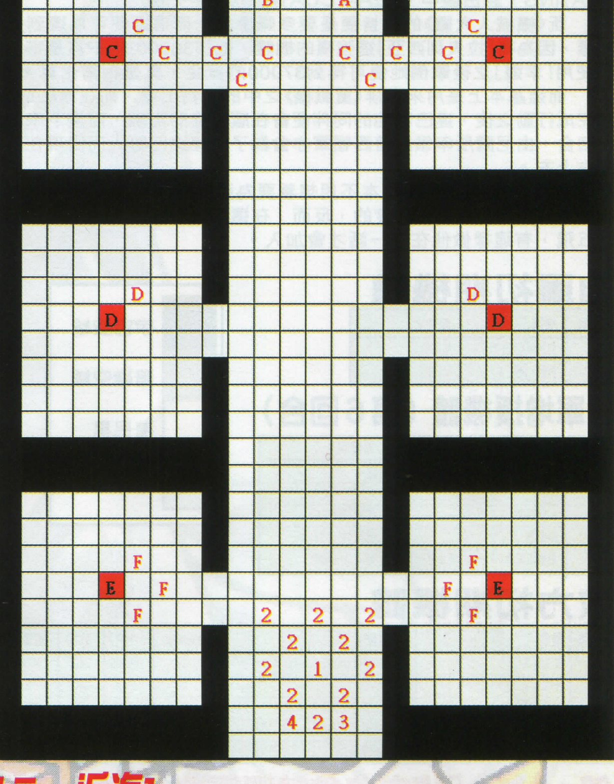
在這話之中要對付的敵人便是在《W高達》和《F-91》之中的敵人，當中更包括在電影之中才會出現的「雙龍高達」和「重武裝高達」，他倆是敵之首，在這裏要注意的敵人是「多拉斯」，他們的HP雖然非常低，不過殺傷力卻出奇的大，小心！

此外，在這話的第3回合，希羅和狄奧便會出現，而且他們更可以分別向張五飛和多諾華進行說得，不過，失敗便是這些說得的最終結果。而在兩旁的6個能源槽便是機體被給的好地方，如果恐怕未及對付以上二人，最好先補補HP和EN。

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選10機	





自軍增援機體

編號	機體	駕駛者
3	地獄死神高達(デスサイズヘルカスタム)	狄奥(デュオ)
4	WING ZERO CUSTOM(ウィングゼロカスタム)	希羅(ヒイロ)

敵方初期機體

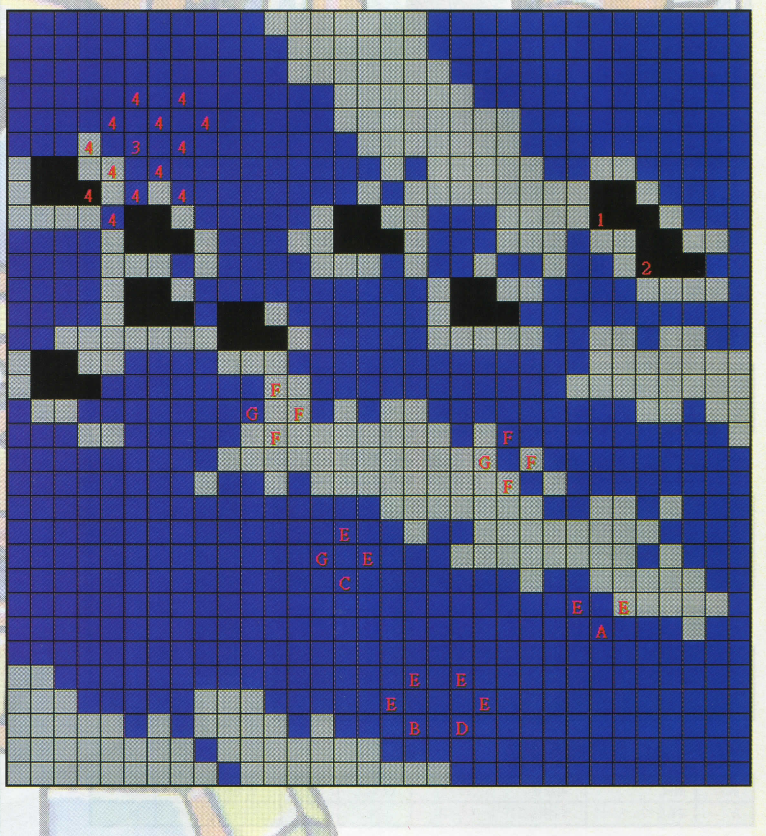
編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	雙龍高達(ガンダムナタク)	張五飛	24	8300	2400	4800	1
B	重武裝高達CUSTOM(ヘビーアームズカスタム)	多諾華(トロワ)	24	8700	2600	4800	1
C	沙賓度(サーペント)	瑪利美亞兵(マリーメイア兵)	20	6300	1600	3000	12
D	多拉斯(トーラス)	瑪利美亞兵(マリーメイア兵)	20	3600	1200	1700	4
E	維娜‧姬娜(ビギナ‧ギナ)	CROSS BONE兵(クロスボーン兵)	20	7000	1300	2700	2
F	狄蘭‧遜(テナン‧ゾン)	CROSS BONE兵(クロスボーン兵)	20	5500	1100	2000	6

第13話 「新的力量」(新たなる力)[テキサスコロニー近海]

取得之機體：ZZ高達、SUPER GUNDAM
取得之強化部件：混合裝甲、燃料倉
隨機取得的強化部件/ 物品：PSYCHO FRAME(第一選擇)；對BEAM COATING(第2選擇)

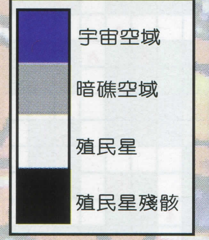
因為收到來歷不明的求救訊號，所以隆巴納隊便前往在德薩斯附近的空域查探一下……

原來使用求救訊號的是捷度和露，他們被自護軍的部隊包圍，而且因為他們的EN已經用盡，所以除了手上的實彈武器之外，根本毫無還擊之力。在這話一開始，ZZ高達和SUPER GUNDAM便要向左飛，往和第3回合出現的援兵會合之後便可以向下方的敵人反攻，不過要小心敵方BOSS級的敵人的機體也有6至7格射程的米加粒子砲，尤其是古利明的奧、寶兒的卡碧尼MK II，而且在這裏的寶兒是不可以說得的，一定要殺死她。



自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	ZZ高達(ZZガンダム)	捷度(ジュドー)
2	SUPER GUNDAM(スーパーガンダム)	露(ルー)



自軍增援機體(第3回合)

編號	機體	駕駛者
3	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
4	自選13機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	達希魯夫(ドーベン‧ウルフ)	拉根(ラカン)	25	11000	1600	7800	1
B	巴奧[MS](バウ)	古利明(グレミー)	25	7300	1600	2800	1
C	哈曼號(ハンマ‧ハンマ)	馬士文(マシュマー)	24	10500	1700	5500	1
D	卡碧尼MK II(キュベレイMK II)	寶兒(プル)	23	4400	1500	2000	1
E	多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	20	6000	1300	2500	8
F	瑞沙(ズサ)	自護兵(ジオン兵)	20	5800	1200	1200	6
G	乍德‧居勒(ギラ‧ドーガ)	自護兵(ジオン兵)	20	5000	1300	3500	3

第14話「DREAMERS」(ドリーマーズ)[地球近海]

取得之機體：L・GAIM MK II、L・GAIM、D-西頓、骷髏山宮殿
取得之強化部件：V-up UNIT、米洛夫斯基粒子糟
隨機取得的強化部件/物品：寶爵(機體)；BIO SENSOR；MAGNET COATING；混合裝甲；BEAM COATING(其中一種)

玩《機械人大戰》的宗旨便是要多賺金錢，而這話便可以達到這個目標，因為有「拉夫列西亞」這強橫的機體，他那38000的HP真是嚇人，而使用「幸運」之後擊倒她便可得到37000的資金，真是相當化算。

而這基本上是用來安排《重戰機》之中的人物出場，而在第6回合自軍完成行動之後，達巴和他的同伴便會在版左邊的出現，而接下來的一個回合，由尼爾所率領的普西頓軍亦會為了追趕達巴等人而出現在版圖的左上方。

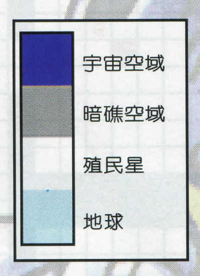
大家在一開始時，根本不用想着要為達巴等人解圍，因為以他們的能力，要逃困是毫無難度的，反而，在這裏記着要用希羅來再次說得張五飛，有這樣做他在下一話才會加入。

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選13機	

自軍增援機體(第6回合)

編號	機體	駕駛者
3	L・GAIM MK II(エルガイムMK II)	達巴(ダバ)
		妖精莉莉斯(リリス)
4	L・GAIM(エルガイム)	雅姆(アム)
5	D-西頓(ディザード)	基奧(キャオ)
6	骷髏山宮殿(ヌーベルディザード)	莉斯(レッシィ)



敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	拉夫列西亞(ラフレシア)	CROSS BONE兵(クロスボーン兵)	22	38000	2400	18500	1
B	雙龍高達(ガンダムナタク)	張五飛	26	8300	2400	4800	1
C	狄蘭・遜(デナン・ゾン)	CROSS BONE兵(クロスボーン兵)	22	5700	1200	2000	6
D	沙賓度(サーペント)	瑪利美亞兵(マリーメイア兵)	22	6700	1800	3000	4
E	多拉斯[MS](トーラス)	瑪利美亞兵(マリーメイア兵)	22	3600	1200	1700	4

敵方增援機體(第7回合)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
F	奧津(オージェ)	尼爾(ネイ)	27	10000	1500	8500	1
G	亞修羅宮殿(アシュラ・テンプル)	桀布尼(ギャブレー)	26	7000	1200	5000	1
H	寶爵(バッシュ)	哈撒(ハッシャ)	25	6000	1200	1200	1
I	艾朗(アローン)	普西頓兵(ポセイダル兵)	22	4800	1000	1200	3
J	古拉亞(グライア)	普西頓兵(ポセイダル兵)	22	5800	1100	900	3

SENCE THREE　殖民國家編

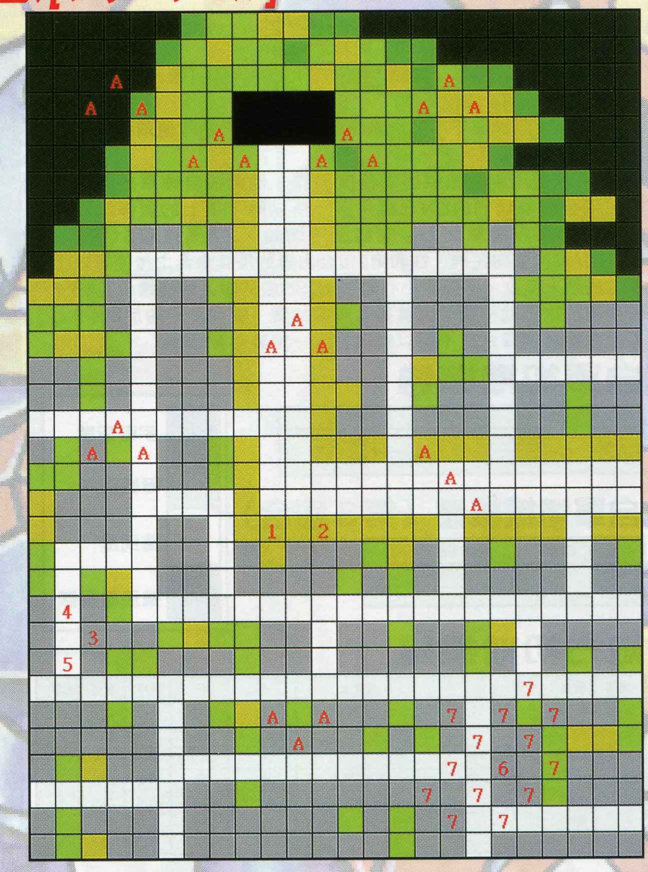
第15話 FIRST　第16話 FREE　第17話 FREE　第18話 FREE
第19話 FREE　第20話 FREE　第21話 LAST

第15話「沒有終結的圓舞曲」(終わらない円舞曲)[ブリュッセル]

取得之機體：拖魯桀斯III、多拉斯、沙漠高達、重武裝高達、雙龍高達
取得之強化部件：BIO SENSOR、燃料倉
隨機取得的強化部件/物品：資金20000；資金10000；高性能雷達；APOGEE MOTOR；超級推進器(其中一種)

這是值得高興視的一話，因為在這話之中，敵人的機體只有一部，而且全是一些不是太強的「沙賓度」，不過，他們的LEVEL是24，高不算是太高，亦正因這個緣故，這話可以在這話之中派出一些較弱的機體，升LEVEL是一個好時機了！

而在第3回合，在版圖左邊便會出現《W高達》之中的其餘3名人物，機體方面，3人的機體不是太強，反而，卡多魯、多諾華和張五飛的LEVEL已經是28，相信比起希羅和狄奧已經高出一段距離。至於最初出現的「拖魯桀斯III」便是最煩的，因為不能飛，所以唯有一面使用「鐵壁」，一面逃走，不過，要逃走的話便要靠「萊恩」的「愛」。

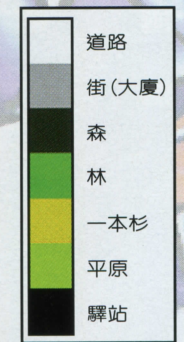


自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	拖魯桀斯III(トールギスIII)	積古斯(ゼクス)
2	多拉斯[MS](トーラス)	萊恩(ノイン)

自軍增援機體(第3回合)

編號	機體	駕駛者
3	沙漠高達(サンドロックカスタム)	卡多魯(カトル)
4	重武裝高達(ヘビーアームズカスタム)	多諾華(トロワ)
5	雙龍高達(ガンダムナタク)	張五飛



自軍增援機體(第3回合)

編號	機體	駕駛者
6	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
7	自選13機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	沙賓度(サーペント)	瑪利美亞兵(マリーメイア兵)	24	6500	1700	3000	24

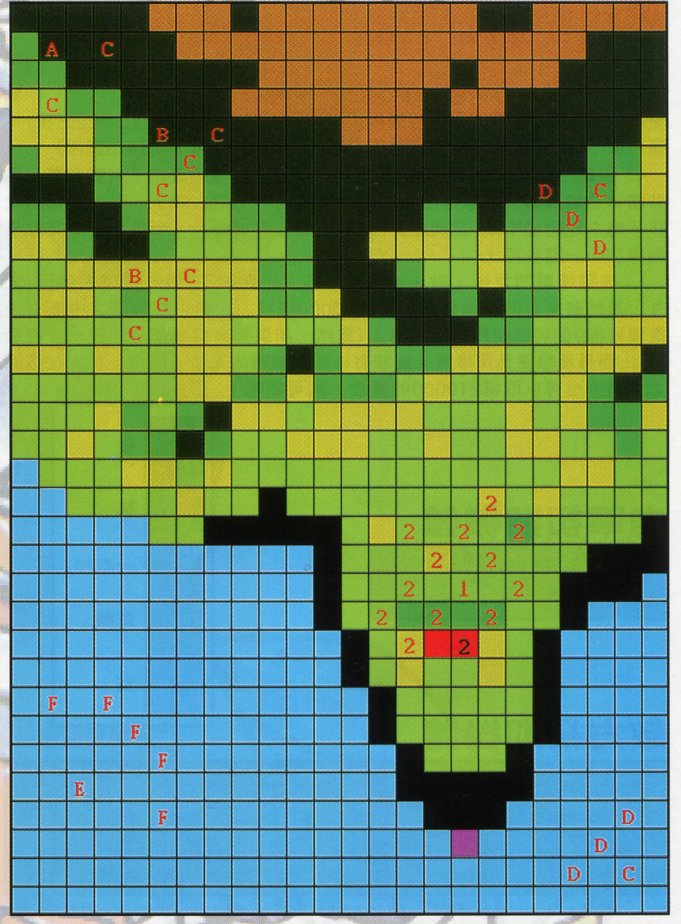
第16話 「惡魔之戰」[ムートロン研究所]

取得之機體：NIL
取得之強化部件：蔡百涵裝甲
隨機取得的強化部件／ 物品：V-up UNIT(第1選擇)；PSYCHO FRAME(第2選擇)；BIO SENSOR(第3選擇)；MAGNET COATING(第4選擇)；APOGEE MOTOR(第5選擇)

這話說易不易，說難不難，因為敵人的組合非常簡單，基本上只有「基路狄」和「多洛美」，而且多洛美的能力亦不是太高，反而在這話之中最重要的便是要雷登學到新的招式「GOD VOICE」，這招要到第10回合才可以學到，所以就算玩者可以在10回合之內將所有的敵人消滅，也要留一點活口，到第10回合雷登學會了「GOD VOICE」之後才消滅他們。

雖說這話的敵人不是太過厲害，不過，要留心敵人的「金錢」數字，例如是「煞京王子」和「根狄」，他們也屬於有錢的一類，所以在戰鬥之時要先削去他大部份的HP，之後再派出有「幸運」的人物將他們消滅，以獲得最多的資金；另一方面，敵人的LEVEL非常理想，差不多全部也是26 LEVEL的





自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選13機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	煞京王子(プリンス・シャーキン)	煞京(シャーキン)	30	35000	1800	12000	1
B	根狄(ガンテ)	人工知能	26	22000	1600	15000	2
C	基路狄(ギルディーン)	人工知能+	26	7200	1100	1500	10
D	多洛美(ドローメ)	人工知能	26	3300	1200	1000	6

敵方增援機體（敵方機體被消滅一半之後）

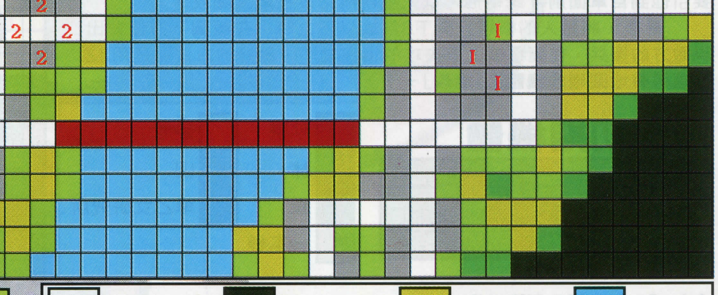
編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
E	偽斷空我(偽ダンクーガ)	???	28	16000	1800	5300	1
F	艾亞(アイアイ)	人工知能	26	3400	1400	500	5

第17話 「貫穿海與大地之時」(海と大地を貫いたとき)[都心部市街]

取得之機體：翼霸
取得之強化部件：PSYCHO FRAME、BIO SENSOR
隨機取得的強化部件／ 物品：嘉拉巴(機體)(第1選擇)；對BEAM COATING(第2選擇)；APOGEE MOTOR(第3選擇)；超級推進器(第4選擇)；推進器(第5選擇)

這是純碎的聖戰士之戰，而敵人方面全是拜士頓軍的人，當中最厲害的可以說是駕駛嘉拉巴的黑騎士，不過，單以其12000HP的機體，是絕對不可以抵擋「新類型人」的戰鬥能力，而且如果大家有好好的培養阿寶等人的話，他們理應可以作2回行動了，大家亦要好好的利用這點來作戰。

在這戰之中，不論是敵人又或是自軍也不會有任何的增援，敵方唯一的所謂增援便是朱露的利布拉根，因為當地被擊倒之後，其機體便會進行「HYPER化」，其HP會由基本的5400升至22000，而且氣力亦會即時變成130，使出「分身」這種技倆，大家要小心，當然，HYPER化之後的利布拉根的資金亦是相當可觀的，而且，不要忘記那非常「值錢」的韋域士號啊！



道路
街(大廈)
森
林
一本杉
平原
河(川)
橋

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選15機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	韋域士號(ウィル・ウィプス)	多歷古(ドレイク)	29	18000	1200	12000	1
B	嘉拉巴(ガラバ)	黑騎士	30	12000	1800	3100	1
C	嘉拉巴(ガラバ)	朮迪(ショット)	30	12000	1800	3100	1
D	瑞宏士(ズワァース)	阿里(アレン)	30	7200	1400	2500	1
E	拉靈(ライネック)	美緻(ミュージィ)	30	3900	1200	2500	1
F	利布拉根(レプラカーン)	朱露(ジェリル)	26	5400	1200	1900	1
H	拉靈(ライネック)	多歷古兵(ドレイク兵)	26	3900	1200	2500	9
I	利布拉根(レプラカーン)	多歷古兵(ドレイク兵)	26	5400	1200	1900	9

敵方增援機體（朱露之利布拉根被擊倒後・被擊倒之位置出現）

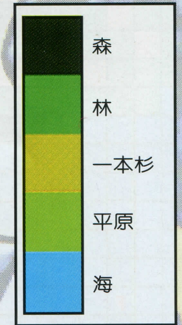
編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
G	超級利布拉根(ハイパーレプラカーン)	朱露(ジェリル)	31	22000	2300	10000	1

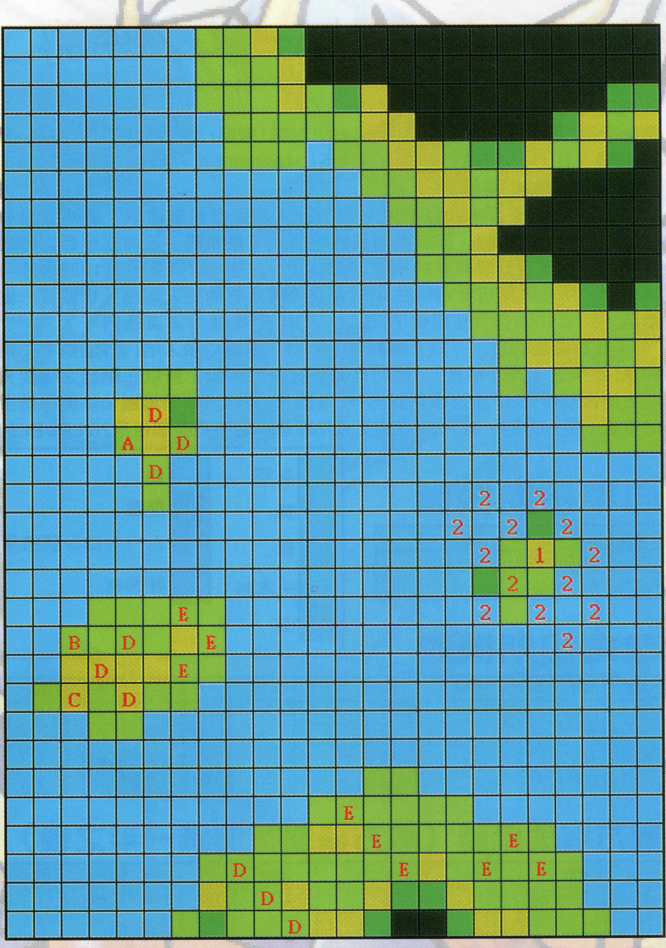
第18話 「我的兄長是地球之敵」[東京灣]

取得之機體：NIL
取得之強化部件：APOGEE MOTOR、推進器
隨機取得的強化部件／物品：高性能雷達（第1選擇）；超合金Z（第2選擇）；混合裝甲（第3選擇）；蔡百涵裝甲（第4選擇）；資金20000（第5選擇）

這是巴姆星人和隆巴納隊的戰鬥，不過，在戰鬥之中，其實有着一段非常可悲的故事，大家還記得在一場戰鬥之中，眾人救了一來歷不明的女孩子嗎？她的名字是「艾莉嘉」，原來，他是巴姆星人，而且她的哥哥便是指揮官——尼狄路。

在這場戰鬥之中，敵人的機種不多，不過除了「戰鬥機械人泰利」之外，其他有所有的機體的資金也有10000或以上，所以在這話之中玩者一定要預備9個可以使用「幸運」的人（當然，如果有人可以使用超過一次便最好），而最理想便是用幸運又駕駛有地圖砲機體的人了，屈指一算，在這話之中最少也可以取得210000的資金，真可觀呢！





自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選13機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	戈布蘭(コブラード)	巴魯巴斯(バルバス)	28	22000	1800	15000	1
B	機械戰士基美利亞(メカ戰士ギメリア)	尼狄路(リヒテル)	30	14400	1900	15000	1
C	機械戰士基美利亞(メカ戰士ギメリア)	艾莎姆(アイザム)	30	14400	1900	15000	1
D	機械戰士桑力凱撒(メカ戰士ゾンネカイザー)	人工知能	26	12400	1600	10000	6
E	戰鬥機械人泰利(戰鬥ロボダリ)	人工知能	26	7400	1200	2000	9

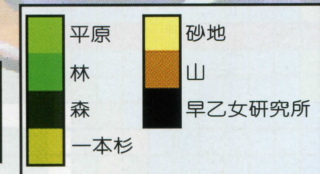
第19話 「不滅之機體」[早乙女研究所]

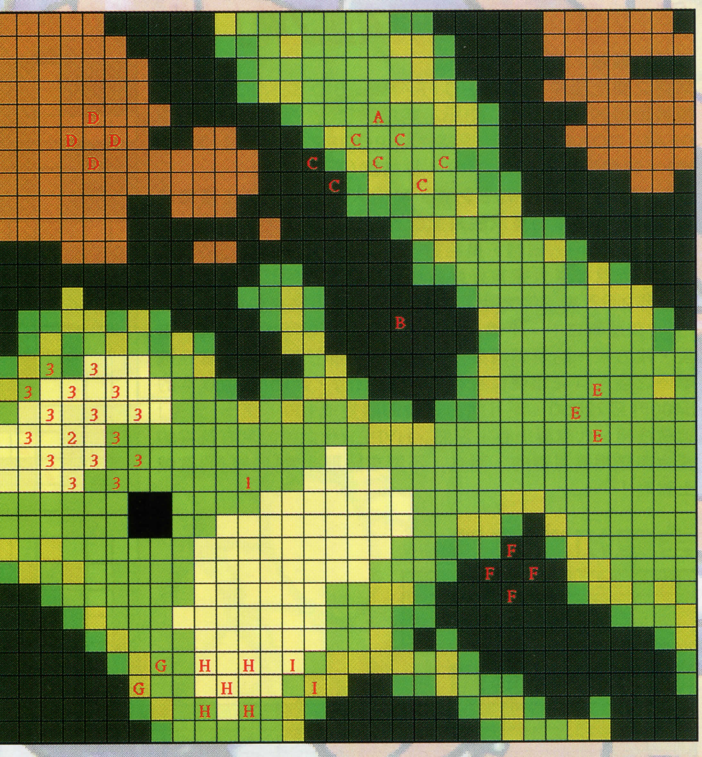
取得之機體：機械鐵甲鬼（流龍馬成功說得的話）
取得之強化部件：回復器S
隨機取得的強化部件／物品：米洛夫斯基粒子糟（第1選擇）；蔡百涵裝甲（第2選擇）；混合裝甲（第3選擇）；超合金Z（第4選擇）；新超合金Z（第5選擇）

「不滅之機體」是指哪部機體呢？原來是指「新三一萬能俠」，而這話的主角便是這部「不滅之機體」。在這話之中，有一點是和其他版面不同的，便是「敗北條件」，一般而言，只要自軍全滅便算輸，而在這話之中，如果敵方之中任何一部機體成功的侵入早乙女研究所的話，同樣亦算輸，所以在一開始之後，玩者便應先派出4部比較強的機體駐守在早乙女研究所之上。

由於在這話之中，玩者是可以利用流龍馬來說得「機械鐵甲鬼」的，所以一開始之時新三一萬能俠便不要和這機械鐵甲鬼作戰，反而要引他到自軍面前才說得他，以免說得他之後被敵人圍攻。

最後，將敵人的機體只剩下6部或以下之時，在版圖下方便會出現敵方的援兵，在這種被上下夾攻的情況之下，最好的方法便是用ZZ高達等有地圖砲的機體去「清理」一下。





自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	新新三一萬能俠一號	流龍馬
2	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
3	自選15機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	暗黑大將軍	暗黑大將軍	30	29000	2200	14200	1
B	機械鐵甲鬼(メカ鐵甲鬼)	鐵甲鬼	29	7600	1700	4000	1
C	機械角鬼(メカ一角鬼)	人工知能	26	10100	1100	2500	7
D	機械恐龍沙古(メカザウルス・ダイ)	人工知能	26	7100	1300	3500	4
E	拉恩X1(ラインX1)	人工知能	26	8400	1800	3500	3
F	機械獸加拉達K7(機械獸ガラダK7)	人工知能	26	7600	1000	1700	4

敵方增援機體（敵方機械餘下6機之後）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
G	機械恐龍載爾(メカザウルス・ダイ)	人工知能	26	12600	1500	7800	2
H	機械獸積路柏M9(機械獸ジェノバM9)	人工知能	26	7100	1100	2500	5
I	機械角鬼(メカ一角鬼)	人工知能	26	10100	1100	2500	2

第20話「在日輪的光輝之下」(日輪の輝きを)[シン・ザ・・シティ]

取得之機體：泰坦3
取得之強化部件：回復器S、燃料倉S
隨機取得的強化部件/物品：資金5000(第1選擇)；資金10000(第2選擇)；資金20000(第3選擇)；超合金Z(第4選擇)；對BEAM COATING(第5選擇)

在前回的大戰之後，其實有非常多的機體也受到凍結，而「泰坦3」便是其中之一，不過，這次便非要這機體重現人間不可，因為又有新的敵人出現了，而且更是在破嵐邸的附近，破嵐萬丈又怎能坐視呢！於是，他便駕駛泰坦3出擊。

在這話之中，敵人的主要戰力是「煞加安」，他們的「死門」是不能對在空中和1格之內的敵人進行反擊，所以，玩者要好好的掌握他們這弱點，將他們一舉消滅。話雖如此，敵人的力量雖然是比較弱，不過，他會分多次出現，稍一不慎便會被他們圍攻，敵方的增援會在第4、5、6、7回合出現，記着要認清他們出現的位置。

而最後的敵人「古煞多」和之前的一樣，千萬不要在他6格範圍內行走，否則便會受到其「自爆」攻擊所消滅，最好便是用GP-02A的核彈來對付他，方便快捷！

平原
一本杉
林
森
山
海
懸崖
破嵐府
道路

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	泰坦3(ダイターン3)	破嵐萬丈

自軍初期機體(第3回合)

編號	機體	駕駛者
2	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
3	自選13機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	煞加安(ザンガイオー)	???	26	7000	1400	2500	6

敵方增援機體(第4回合)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
B	煞加安(ザンガイオー)	???	26	7000	1400	2500	3

敵方初期機體(第5回合)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
C	基路斯魯根[第3形態](ギルギルガン)	???	29	15000	1400	18000	1
D	煞加安(ザンガイオー)	???	26	7000	1400	2500	2

敵方初期機體(第6回合)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
E	基路斯魯根[第3形態](ギルギルガン)	???	29	15000	1400	18000	1
F	煞加安(ザンガイオー)	???	26	7000	1400	2500	2

敵方初期機體(第7回合)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
G	古煞多(グザード)	???	30	13000	2100	15000	1

第21話「GOD BLESS DANGUGER」(ゴッドブレス ダンクーガ)[南米ジャブロー]

取得之機體：機械胡蝶鬼、ν高達、GP-03、勒・佳林(艦)
取得之強化部件：NIL
隨機取得的強化部件/物品：花狄瑪；PSYCHO FRAME；BIO SENSOR；MAGNET COATING；對BEAM COATING(其中一種)

這一話之中，玩者有一個首先任務，便是要為「斷空我」增加武器，而方法便是向這次在《COMPACT》之中被初出場的敵人，他亦是在《超獸機神》的最後敵人——無限帝王，斷空我要在7回合之內向他攻擊，這樣，便可以修得「斷空光牙劍」這種MAP兵器。

在這話之中，除了無限帝王是非常難對付外，最難對付的便是在第4回合增援的「黑騎士」，他那嘉拉巴被擊倒後便會HYPER化，這機體的特點是回避能力極高，要擊中他一定要使用「必中」，另一方面，在右邊的「煞加安」和「基路狄」在第4回合之後亦會向隆巴納隊進攻，所以對左邊的敵人要速戰速決，最理想便是使用ZZ高達的地圖砲又或者是GP-02的核彈。

在戰鬥之後，眾人便會再次向宇宙進發，而戰艦方面亦會由亞加瑪轉為「勒・佳林」，而且，更會有新的機體——「ν高達」和「GP-03」加入。




自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪(アーガマ)	布拉度(ブライト)
2	自選17機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	無限帝王(ムゲ帝王)	無限(ムゲ)	33	30000	2500	20000	1
B	暗黑大將軍	暗黑大將軍	32	29400	2400	14200	1
C	機械胡蝶鬼(メカ胡蝶鬼)	胡蝶鬼	30	5800	1400	3000	1
D	基路斯魯根(ギルギルガン)	???	32	15000	1400	18000	1
E	古煞多(グザード)	???	28	13400	2300	15000	1
F	機械鐵甲鬼(メカ鐵甲鬼)	人工知能	28	7800	2200	4000	2
G	機械角鬼(メカー角鬼)	人工知能	28	10300	1200	2500	3
H	偽斷空我(偽ダンクーガ)	???	28	16400	2000	5300	2
I	煞加安(ザンガイオー)	???	28	7400	1600	2500	2
J	基路狄(ギルディーン)	人工知能	26	7800	1400	1500	2

敵方增援機體(第4回合)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
K	嘉拉巴(ガラバ)	黑騎士	32	12600	2100	3100	1
L	瑞宏士(ズワァース)	多歷古兵+(ドレイク兵+)	28	7800	1700	2500	3
M	拉靈(ライネック)	多歷古兵+(ドレイク兵+)	28	4100	1300	2500	3
N	利布拉根(レプラカーン)	多歷古兵+(ドレイク兵+)	28	5600	1300	1900	3

平原
林
森
一本杉
河
砂地
ムゲ
山

敵方增援機體(嘉拉巴被擊倒之位置)

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
O	超級嘉拉巴(ハイパーガラバ)	黑騎士	33	41000	200	15000	1

第1—21話全人物精神指令表

人物名稱	組別(1)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)
	組別(2)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)	精神指令(LV)
亞寶(アムロ)	組別(1)	熱血(2)	集中(5)	閃光(6)	見切(16)	狙擊(19)	魂(29)
	組別(2)	熱血(2)	手加減(5)	集中(5)	閃光(6)	幸運(21)	魂(29)
	組別(3)	熱血(2)	集中(5)	閃光(6)	覺醒(17)	狙擊(23)	魂(29)
	組別(4)	熱血(2)	集中(5)	閃光(6)	加速(13)	鐵壁(19)	魂(29)
	組別(5)	加速(2)	閃光(2)	熱血(5)	集中(6)	見切(16)	魂(29)
愛瑪(エマ)	組別(1)	閃光(4)	加速(10)	集中(13)	氣合(17)	幸運(24)	見切(31)
	組別(2)	熱血(4)	集中(10)	幸運(11)	加速(13)	狙擊(28)	魂(33)
	組別(3)	熱血(2)	激勵(6)	信賴(13)	閃光(14)	狙擊(29)	魂(35)
	組別(4)	熱血(2)	加速(2)	閃光(13)	氣合(17)	覺醒(23)	魂(35)
	組別(5)	熱血(2)	必中(6)	閃光(13)	愛(16)	狙擊(28)	魂(34)
妖精艾露(エル)	組別(1)	幸運(2)	閃光(2)	信賴(11)	氣合(19)	鼓舞(25)	再動(39)
	組別(2)	幸運(2)	必中(6)	信賴(11)	氣合(19)	狙擊(25)	鼓舞(37)
	組別(3)	集中(2)	幸運(2)	挑發(11)	熱血(17)	氣合(19)	激勵(22)
	組別(4)	偵察(2)	幸運(2)	熱血(17)	激勵(22)	見切(25)	補給(31)
	組別(5)	集中(2)	幸運(2)	挑發(11)	熱血(17)	愛(20)	鼓舞(37)
夏莉絲(レッシィ)	組別(1)	熱血(3)	集中(6)	信賴(10)	愛(16)	見切(24)	魂(34)
	組別(2)	熱血(3)	必中(6)	閃光(8)	愛(16)	狙擊(28)	魂(34)
	組別(3)	熱血(3)	集中(6)	幸運(13)	愛(16)	激勵(22)	魂(34)
	組別(4)	熱血(3)	集中(6)	根性(10)	愛(16)	閃光(21)	魂(34)
	組別(5)	努力(2)	熱血(3)	集中(6)	信賴(10)	愛(16)	魂(34)
卡多魯(カトル)	組別(1)	自爆(2)	熱血(2)	閃光(5)	集中(16)	激勵(21)	魂(33)
	組別(2)	自爆(2)	熱血(2)	集中(11)	鐵壁(16)	見切(23)	魂(33)
	組別(3)	自爆(2)	熱血(2)	閃光(5)	必中(11)	覺醒(25)	魂(33)
	組別(4)	自爆(2)	熱血(2)	閃光(5)	加速(6)	幸運(21)	魂(33)
	組別(5)	自爆(2)	熱血(2)	閃光(5)	集中(11)	鐵壁(16)	魂(33)
兜 甲兒	組別(1)	THE根性(2)	鐵壁(2)	必中(11)	熱血(16)	努力(21)	覺醒(34)
	組別(2)	THE根性(2)	鐵壁(2)	必中(11)	幸運(14)	熱血(16)	狙擊(31)
	組別(3)	THE根性(2)	加速(2)	必中(11)	熱血(16)	鐵壁(20)	挑發(28)
	組別(4)	THE根性(2)	加速(2)	必中(11)	熱血(16)	閃光(21)	幸運(25)
	組別(5)	THE根性(2)	加速(2)	必中(11)	熱血(16)	鐵壁(19)	氣合(29)
嘉美尤(カミーユ)	組別(1)	熱血(2)	集中(3)	閃光(6)	見切(16)	自爆(19)	魂(30)
	組別(2)	熱血(2)	集中(3)	根性(4)	閃光(6)	狙擊(23)	魂(30)
	組別(3)	熱血(2)	集中(3)	閃光(6)	努力(15)	覺醒(23)	魂(30)
	組別(4)	熱血(2)	集中(3)	加速(4)	閃光(9)	幸運(21)	魂(30)
	組別(5)	熱血(2)	集中(3)	根性(4)	閃光(6)	覺醒(21)	魂(30)
加力臣 時田(ギャリソン時田)	組別(1)	加速(2)	必中(2)	熱血(10)	集中(17)	攪亂(21)	補給(29)
	組別(2)	手加減(2)	熱血(2)	必中(10)	氣合(19)	閃光(22)	補給(29)
	組別(3)	努力(2)	必中(2)	熱血(10)	集中(17)	氣合(23)	補給(29)
	組別(4)	偵察(2)	幸運(2)	熱血(10)	激勵(17)	見切(25)	補給(29)
	組別(5)	偵察(2)	熱血(2)	必中(10)	激勵(17)	氣合(23)	補給(29)
姬斯汀娜(クリスチーナ)	組別(1)	加速(2)	熱血(4)	幸運(11)	集中(16)	狙擊(28)	魂(33)
	組別(2)	熱血(4)	閃光(8)	必中(16)	愛(16)	狙擊(28)	魂(34)
	組別(3)	加速(2)	努力(6)	氣合(13)	必中(16)	熱血(21)	鼓舞(31)
	組別(4)	加速(2)	根性(4)	幸運(11)	必中(16)	愛(19)	鼓舞(31)
	組別(5)	努力(2)	熱血(4)	閃光(8)	氣合(13)	集中(16)	愛(16)
車 弁慶	組別(1)	THE根性(2)	氣合(3)	鐵壁(7)	努力(15)	信賴(19)	熱血(27)
	組別(2)	THE根性(2)	氣合(3)	鐵壁(7)	努力(15)	幸運(23)	手加減(25)
	組別(3)	THE根性(2)	氣合(3)	鐵壁(7)	閃光(21)	手加減(25)	熱血(27)
	組別(4)	THE根性(2)	氣合(3)	鐵壁(7)	努力(15)	必中(23)	手加減(25)
	組別(5)	THE根性(2)	氣合(3)	鐵壁(7)	信賴(11)	努力(15)	必中(23)
古華多羅(クワトロ)	組別(1)	熱血(2)	集中(2)	閃光(2)	加速(4)	覺醒(23)	魂(31)
	組別(2)	熱血(2)	集中(2)	加速(4)	手加減(13)	見切(16)	魂(31)
	組別(3)	熱血(2)	集中(2)	狙擊(8)	見切(13)	覺醒(23)	魂(31)
	組別(4)	熱血(2)	集中(2)	閃光(2)	手加減(13)	幸運(13)	魂(31)
	組別(5)	熱血(2)	集中(2)	見切(2)	覺醒(13)	狙擊(19)	魂(31)
戈奧(コウ)	組別(1)	加速(2)	熱血(11)	閃光(13)	集中(17)	覺醒(21)	魂(32)
	組別(2)	加速(2)	熱血(11)	閃光(13)	必中(17)	狙擊(23)	魂(32)
	組別(3)	加速(2)	熱血(11)	閃光(13)	幸運(16)	見切(21)	魂(32)
	組別(4)	加速(2)	努力(2)	熱血(11)	鐵壁(16)	集中(17)	魂(32)
	組別(5)	加速(2)	幸運(2)	熱血(11)	閃光(13)	集中(17)	魂(32)
胡蝶鬼	組別(1)	氣合(2)	THE根性(2)	集中(2)	熱血(19)	閃光(20)	幸運(24)
	組別(2)	氣合(2)	熱血(19)	必中(20)	挑發(22)	激勵(27)	再動(35)
	組別(3)	氣合(2)	信賴(2)	熱血(19)	必中(21)	幸運(24)	攪亂(25)
	組別(4)	氣合(2)	偵察(2)	熱血(19)	閃光(19)	幸運(24)	攪亂(25)
	組別(5)	THE根性(2)	氣合(2)	鐵壁(16)	熱血(19)	見切(21)	愛(26)
巴靈(バニング)	組別(1)	熱血(2)	努力(2)	閃光(6)	集中(21)	自爆(27)	魂(33)
	組別(2)	熱血(2)	鐵壁(11)	集中(21)	覺醒(21)	狙擊(25)	魂(33)
	組別(3)	熱血(2)	努力(2)	鐵壁(11)	集中(21)	氣合(29)	魂(33)
	組別(4)	手加減(2)	熱血(2)	根性(10)	覺醒(21)	集中(21)	魂(33)
	組別(5)	熱血(2)	見切(13)	集中(21)	覺醒(21)	狙擊(25)	魂(33)
早乙女 美智留(ミチル)	組別(1)	熱血(2)	集中(3)	鼓舞(5)	THE根性(10)	幸運(21)	魂(43)
	組別(2)	熱血(2)	加速(2)	集中(5)	幸運(13)	覺醒(22)	魂(43)
	組別(3)	幸運(2)	激勵(6)	信賴(11)	覺醒(23)	鼓舞(36)	奇跡(46)
	組別(4)	熱血(2)	加速(2)	集中(5)	幸運(13)	覺醒(22)	魂(43)
	組別(5)	幸運(2)	加速(2)	激勵(6)	覺醒(23)	再動(29)	鼓舞(36)
三条 玲嘉(レイカ)	組別(1)	幸運(2)	必中(6)	信賴(11)	氣合(19)	狙擊(25)	鼓舞(29)
	組別(2)	幸運(2)	必中(6)	閃光(11)	激勵(13)	氣合(19)	熱血(23)
	組別(3)	加速(2)	必中(6)	激勵(13)	氣合(19)	熱血(23)	愛(26)
	組別(4)	根性(2)	集中(6)	激勵(13)	氣合(19)	熱血(23)	見切(27)
	組別(5)	加速(2)	努力(2)	必中(11)	氣合(19)	熱血(23)	再動(31)
式部 雅人	組別(1)	熱血(2)	氣合(2)	信賴(2)	幸運(13)	必中(21)	攪亂(25)
	組別(2)	熱血(2)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(13)	閃光(19)	攪亂(25)
	組別(3)	熱血(2)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(13)	必中(21)	補給(36)
	組別(4)	熱血(2)	氣合(2)	信賴(2)	幸運(13)	閃光(19)	脫力(27)
	組別(5)	熱血(2)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(13)	攪亂(19)	脫力(27)
積克(ジャック)	組別(1)	THE根性(2)	鐵壁(2)	必中(11)	努力(16)	熱血(20)	覺醒(34)
	組別(2)	THE根性(2)	努力(3)	集中(4)	必中(13)	熱血(20)	鐵壁(22)
	組別(3)	氣合(2)	THE根性(2)	閃光(11)	必中(15)	熱血(20)	挑發(24)
	組別(4)	閃光(2)	加速(4)	集中(10)	幸運(17)	挑發(29)	狙擊(34)
	組別(5)	THE根性(2)	氣合(3)	鐵壁(7)	信賴(14)	努力(16)	熱血(20)
捷度(ジュドー)	組別(1)	THE根性(2)	熱血(5)	幸運(7)	集中(17)	閃光(20)	魂(31)
	組別(2)	THE根性(2)	熱血(5)	幸運(7)	努力(14)	集中(17)	魂(31)
	組別(3)	THE根性(2)	熱血(5)	幸運(7)	覺醒(13)	集中(17)	魂(31)
	組別(4)	THE根性(2)	熱血(5)	幸運(7)	見切(19)	狙擊(23)	魂(31)
	組別(5)	THE根性(2)	熱血(5)	幸運(7)	閃光(14)	集中(17)	魂(31)
座間 翔(ショウ)	組別(1)	熱血(2)	集中(8)	手加減(11)	見切(16)	氣合(29)	魂(35)
	組別(2)	熱血(2)	集中(8)	閃光(11)	幸運(21)	氣合(29)	魂(35)
	組別(3)	熱血(2)	努力(2)	集中(8)	閃光(11)	氣合(29)	魂(35)
	組別(4)	熱血(2)	加速(2)	閃光(11)	覺醒(23)	氣合(29)	魂(35)
	組別(5)	熱血(2)	加速(2)	集中(4)	閃光(11)	氣合(29)	魂(35)
神 隼人	組別(1)	閃光(2)	加速(4)	集中(10)	幸運(17)	必中(21)	覺醒(37)
	組別(2)	閃光(2)	加速(4)	集中(10)	幸運(17)	見切(29)	狙擊(34)
	組別(3)	閃光(2)	加速(4)	集中(10)	氣合(17)	幸運(24)	見切(31)
	組別(4)	閃光(2)	加速(4)	集中(10)	熱血(21)	幸運(24)	覺醒(39)
	組別(5)	閃光(2)	加速(4)	集中(10)	攪亂(17)	幸運(24)	覺醒(39)
神宮寺 力	組別(1)	自爆(2)	加速(2)	努力(7)	熱血(14)	必中(21)	補給(38)
	組別(2)	替身(2)	熱血(2)	集中(2)	狙擊(11)	激勵(21)	魂(36)
	組別(3)	熱血(2)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(13)	閃光(19)	攪亂(25)
	組別(4)	熱血(2)	加速(2)	閃光(6)	覺醒(11)	氣合(23)	魂(35)
	組別(5)	自爆(2)	THE根性(2)	氣合(2)	幸運(7)	熱血(14)	必中(21)
積古斯(ゼクス)	組別(1)	手加減(2)	熱血(2)	幸運(7)	氣合(11)	狙擊(16)	魂(33)
	組別(2)	手加減(2)	熱血(2)	信賴(4)	集中(13)	見切(25)	魂(33)
	組別(3)	手加減(2)	熱血(2)	努力(2)	幸運(13)	見切(25)	魂(33)
	組別(4)	手加減(2)	熱血(2)	必中(2)	狙擊(16)	鐵壁(23)	魂(33)
	組別(5)	手加減(2)	熱血(2)	見切(11)	狙擊(16)	覺醒(23)	魂(33)
達巴(ダバ)	組別(1)	手加減(2)	集中(5)	幸運(10)	熱血(15)	狙擊(28)	魂(32)
	組別(2)	手加減(2)	集中(5)	根性(10)	熱血(15)	覺醒(28)	魂(32)
	組別(3)	手加減(2)	集中(5)	閃光(10)	熱血(15)	鐵壁(23)	魂(32)
	組別(4)	手加減(2)	加速(2)	熱血(5)	狙擊(10)	見切(22)	魂(32)
	組別(5)	手加減(2)	熱血(5)	閃光(6)	集中(7)	覺醒(28)	魂(32)
查姆(チャム)	組別(1)	幸運(2)	加速(5)	信賴(9)	愛(16)	鼓舞(25)	補給(36)
	組別(2)	幸運(2)	閃光(2)	信賴(9)	氣合(18)	鼓舞(25)	再動(31)
	組別(3)	幸運(2)	加速(5)	信賴(9)	激勵(21)	覺醒(25)	復活(41)
	組別(4)	幸運(2)	偵察(5)	信賴(9)	激勵(21)	努力(26)	再動(31)
	組別(5)	幸運(2)	偵察(5)	信賴(9)	愛(16)	激勵(21)	奇跡(41)
張 五飛	組別(1)	自爆(2)	熱血(2)	挑發(5)	THE根性(9)	見切(21)	魂(33)
	組別(2)	自爆(2)	熱血(2)	挑發(5)	集中(16)	幸運(19)	魂(33)
	組別(3)	自爆(2)	熱血(2)	氣合(6)	鐵壁(11)	見切(21)	魂(33)
	組別(4)	自爆(2)	熱血(2)	加速(2)	集中(4)	鐵壁(16)	魂(33)
	組別(5)	自爆(2)	熱血(2)	努力(6)	集中(16)	覺醒(23)	魂(33)
劍 鐵也	組別(1)	THE根性(2)	努力(3)	必中(11)	熱血(16)	鐵壁(22)	覺醒(35)
	組別(2)	THE根性(2)	努力(3)	集中(4)	熱血(11)	必中(13)	鐵壁(22)
	組別(3)	THE根性(2)	努力(3)	集中(4)	幸運(11)	必中(13)	熱血(18)
	組別(4)	THE根性(2)	挑發(3)	努力(4)	集中(6)	熱血(18)	見切(26)
	組別(5)	THE根性(2)	加速(3)	努力(4)	集中(6)	熱血(18)	必中(21)
鐵甲鬼	組別(1)	氣合(2)	THE根性(2)	集中(2)	熱血(10)	閃光(15)	幸運(24)
	組別(2)	熱血(2)	氣合(2)	必中(20)	挑發(22)	激勵(27)	再動(35)
	組別(3)	熱血(2)	氣合(2)	信賴(2)	幸運(13)	必中(21)	攪亂(25)
	組別(4)	熱血(2)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(13)	閃光(19)	攪亂(25)
	組別(5)	THE根性(2)	氣合(5)	熱血(8)	必中(11)	加速(15)	閃光(19)
狄奧(デュオ)	組別(1)	自爆(2)	熱血(2)	閃光(6)	見切(16)	攪亂(21)	魂(33)
	組別(2)	自爆(2)	熱血(2)	閃光(6)	必中(16)	脫力(26)	魂(33)
	組別(3)	自爆(2)	熱血(2)	努力(2)	閃光(6)	集中(17)	魂(33)
	組別(4)	自爆(2)	熱血(2)	集中(6)	覺醒(11)	鐵壁(16)	魂(33)
	組別(5)	自爆(2)	熱血(2)	集中(6)	幸運(16)	見切(23)	魂(33)

托度(トッド)	組別(1)	THE根性(2)	加速(2)	熱血(3)	集中(6)	氣合(29)	魂(33)
	組別(2)	THE根性(2)	熱血(3)	閃光(6)	必中(13)	氣合(29)	魂(33)
	組別(3)	THE根性(2)	熱血(3)	集中(6)	幸運(10)	氣合(29)	魂(33)
	組別(4)	THE根性(2)	熱血(3)	挑發(6)	見切(19)	氣合(29)	魂(33)
	組別(5)	THE根性(2)	熱血(3)	努力(6)	閃光(10)	氣合(29)	魂(33)

多諾華(トロワ)	組別(1)	自爆(2)	熱血(2)	加速(2)	幸運(19)	見切(25)	魂(33)
	組別(2)	自爆(2)	熱血(2)	集中(6)	覺醒(19)	見切(25)	魂(33)
	組別(3)	自爆(2)	熱血(2)	根性(4)	必中(11)	狙擊(26)	魂(33)
	組別(4)	自爆(2)	熱血(2)	集中(6)	必中(11)	狙擊(26)	魂(33)
	組別(5)	自爆(2)	熱血(2)	鐵壁(2)	必中(11)	狙擊(26)	魂(33)

流 龍馬	組別(1)	THE根性(2)	氣合(5)	熱血(8)	必中(11)	加速(15)	閃光(19)
	組別(2)	THE根性(2)	努力(5)	熱血(8)	必中(11)	加速(15)	覺醒(36)
	組別(3)	THE根性(2)	加速(5)	熱血(8)	必中(11)	(19)	手加減(23)
	組別(4)	根性(2)	幸運(5)	熱血(8)	閃光(11)	氣合(15)	必中(20)
	組別(5)	根性(2)	氣合(5)	熱血(8)	閃光(11)	加速(15)	必中(20)

尼(ニー)	組別(1)	閃光(2)	幸運(2)	熱血(11)	必中(16)	愛(20)	魂(38)
	組別(2)	幸運(2)	集中(3)	熱血(11)	覺醒(21)	愛(27)	魂(38)
	組別(3)	閃光(2)	熱血(11)	集中(16)	覺醒(21)	氣合(26)	魂(38)
	組別(4)	閃光(2)	熱血(11)	必中(16)	幸運(18)	激勵(22)	魂(38)
	組別(5)	努力(2)	閃光(2)	熱血(11)	集中(16)	氣合(26)	魂(38)

韋士文(ワイズマン)	組別(1)	自爆(2)	THE根性(6)	攪亂(9)	熱血(11)	必中(16)	奇跡(36)
	組別(2)	自爆(2)	THE根性(6)	氣合(9)	熱血(11)	幸運(19)	魂(34)
	組別(3)	自爆(2)	THE根性(6)	加速(9)	熱血(11)	集中(17)	魂(34)
	組別(4)	自爆(2)	THE根性(6)	閃光(11)	熱血(11)	必中(16)	魂(34)
	組別(5)	自爆(2)	THE根性(6)	集中(9)	熱血(11)	努力(13)	魂(34)

破嵐 萬丈	組別(1)	THE根性(2)	氣合(3)	加速(5)	必中(8)	閃光(13)	熱血(31)
	組別(2)	根性(2)	氣合(3)	必中(5)	閃光(8)	幸運(27)	熱血(31)
	組別(3)	THE根性(2)	氣合(3)	必中(5)	閃光(8)	熱血(31)	覺醒(41)
	組別(4)	根性(2)	氣合(3)	鐵壁(5)	集中(8)	見切(25)	熱血(31)
	組別(5)	加速(2)	氣合(3)	必中(5)	閃光(8)	鐵壁(26)	熱血(31)

希羅(ヒイロ)	組別(1)	自爆(2)	熱血(2)	加速(2)	見切(16)	狙擊(21)	魂(33)
	組別(2)	自爆(2)	熱血(2)	幸運(2)	鐵壁(13)	見切(21)	魂(33)
	組別(3)	自爆(2)	熱血(2)	必中(2)	閃光(2)	魂(29)	愛(33)
	組別(4)	自爆(2)	熱血(2)	根性(2)	集中(2)	狙擊(21)	魂(33)
	組別(5)	自爆(2)	熱血(2)	集中(2)	閃光(2)	覺醒(13)	魂(33)

響 洸(ひびき 洸)	組別(1)	THE根性(2)	氣合(3)	加速(4)	必中(16)	熱血(19)	閃光(22)
	組別(2)	根性(2)	氣合(3)	熱血(4)	必中(16)	閃光(19)	幸運(22)
	組別(3)	根性(2)	氣合(3)	集中(4)	必中(16)	熱血(19)	狙擊(31)
	組別(4)	根性(2)	氣合(3)	鐵壁(4)	必中(16)	熱血(19)	覺醒(31)
	組別(5)	根性(2)	氣合(3)	努力(4)	必中(16)	熱血(19)	閃光(22)

美麗(ビューティフル)	組別(1)	偵察(2)	努力(6)	氣合(13)	必中(16)	熱血(21)	補給(31)
	組別(2)	THE根性(2)	幸運(8)	氣合(13)	熱血(21)	激勵(26)	脫力(29)
	組別(3)	集中(2)	幸運(8)	氣合(13)	挑發(18)	熱血(21)	激勵(26)
	組別(4)	加速(2)	努力(6)	氣合(13)	必中(16)	熱血(21)	鼓舞(29)
	組別(5)	閃光(2)	THE根性(11)	氣合(13)	必中(18)	熱血(21)	鼓舞(29)

花 園麗	組別(1)	閃光(2)	幸運(2)	熱血(9)	必中(16)	愛(18)	魂(36)
	組別(2)	集中(2)	幸運(2)	熱血(9)	激勵(22)	覺醒(29)	魂(36)
	組別(3)	偵察(2)	努力(6)	熱血(9)	氣合(13)	必中(16)	補給(31)
	組別(4)	努力(2)	熱血(6)	集中(9)	信賴(10)	愛(18)	魂(36)
	組別(5)	幸運(2)	集中(6)	熱血(9)	愛(18)	激勵(22)	魂(36)

艾姆(アム)	組別(1)	努力(2)	幸運(2)	熱血(9)	必中(16)	挑發(21)	魂(34)
	組別(2)	閃光(2)	幸運(2)	熱血(9)	愛(20)	必中(24)	魂(34)
	組別(3)	集中(2)	幸運(2)	熱血(9)	挑發(15)	愛(20)	鼓舞(29)
	組別(4)	閃光(2)	幸運(2)	熱血(9)	愛(17)	激勵(23)	再動(35)
	組別(5)	閃光(2)	幸運(2)	熱血(9)	集中(16)	愛(19)	激勵(26)

科(フォウ)	組別(1)	熱血(2)	集中(3)	手加減(5)	覺醒(26)	魂(34)	奇跡(66)
	組別(2)	熱血(2)	集中(3)	自爆(11)	替身(16)	魂(34)	復活(40)
	組別(3)	熱血(2)	集中(3)	幸運(11)	替身(16)	愛(22)	魂(34)
	組別(4)	熱血(2)	集中(3)	閃光(6)	激勵(19)	見切(25)	魂(34)
	組別(5)	熱血(2)	集中(3)	閃光(6)	替身(15)	愛(22)	魂(34)

藤原 忍	組別(1)	氣合(2)	THE根性(2)	集中(2)	熱血(7)	閃光(22)	狙擊(32)
	組別(2)	氣合(2)	THE根性(2)	加速(2)	熱血(15)	閃光(22)	挑發(24)
	組別(3)	氣合(2)	THE根性(2)	集中(2)	熱血(15)	閃光(22)	幸運(24)
	組別(4)	氣合(2)	THE根性(2)	熱血(2)	必中(15)	閃光(22)	挑發(24)
	組別(5)	氣合(2)	THE根性(2)	熱血(2)	加速(7)	狙擊(20)	閃光(24)

布拉度(ブライト)	組別(1)	加速(2)	幸運(3)	根性(4)	必中(13)	激勵(21)	再動(34)
	組別(2)	加速(2)	幸運(3)	根性(4)	必中(13)	愛(19)	鼓舞(37)
	組別(3)	加速(2)	幸運(3)	偵察(4)	必中(13)	熱血(21)	補給(31)
	組別(4)	加速(2)	幸運(3)	信賴(4)	必中(13)	攪亂(21)	鼓舞(26)
	組別(5)	加速(2)	幸運(3)	信賴(4)	必中(13)	激勵(21)	補給(31)

比露(ベル)	組別(1)	幸運(2)	加速(2)	覺醒(19)	激勵(23)	鼓舞(33)	再動(37)
	組別(2)	偵察(2)	努力(11)	必中(13)	閃光(16)	熱血(19)	補給(33)
	組別(3)	加速(2)	幸運(2)	偵察(2)	必中(13)	熱血(19)	補給(33)
	組別(4)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(2)	攪亂(19)	熱血(21)	脫力(27)
	組別(5)	THE根性(2)	幸運(2)	氣合(13)	熱血(19)	激勵(23)	脫力(27)

波士(ボス)	組別(1)	自爆(2)	加速(2)	努力(7)	熱血(14)	必中(21)	補給(31)
	組別(2)	自爆(2)	THE根性(2)	幸運(7)	熱血(14)	氣合(17)	必中(21)
	組別(3)	自爆(2)	THE根性(2)	脫力(7)	熱血(14)	攪亂(17)	鐵壁(21)
	組別(4)	自爆(2)	努力(2)	THE根性(2)	挑發(7)	熱血(14)	必中(21)
	組別(5)	自爆(2)	THE根性(2)	脫力(7)	信賴(11)	熱血(14)	必中(21)

炎 純(炎 ジュン)	組別(1)	熱血(2)	氣合(2)	幸運(13)	必中(20)	激勵(21)	愛(25)
	組別(2)	熱血(2)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(13)	必中(21)	補給(36)
	組別(3)	加速(2)	必中(2)	熱血(10)	集中(17)	攪亂(21)	補給(33)
	組別(4)	加速(2)	幸運(3)	信賴(4)	必中(13)	攪亂(21)	鼓舞(38)
	組別(5)	加速(2)	幸運(3)	根性(4)	必中(13)	激勵(21)	再動(34)

瑪比露(マーベル)	組別(1)	熱血(3)	閃光(3)	必中(13)	幸運(18)	激勵(22)	魂(37)
	組別(2)	熱血(3)	加速(5)	必中(13)	激勵(22)	氣合(26)	魂(37)
	組別(3)	熱血(3)	信賴(7)	必中(13)	閃光(17)	鼓舞(29)	魂(37)
	組別(4)	熱血(3)	閃光(3)	集中(11)	覺醒(21)	氣合(26)	魂(37)
	組別(5)	熱血(3)	努力(9)	必中(13)	激勵(21)	愛(27)	魂(37)

基奧(キャオ)	組別(1)	熱血(2)	偵察(2)	努力(11)	閃光(16)	必中(21)	補給(29)
	組別(2)	熱血(2)	根性(2)	閃光(7)	集中(17)	補給(29)	魂(36)
	組別(3)	熱血(2)	閃光(2)	信賴(11)	必中(18)	攪亂(22)	補給(29)
	組別(4)	熱血(2)	集中(2)	努力(2)	幸運(13)	挑發(19)	脫力(25)
	組別(5)	熱血(2)	閃光(2)	信賴(11)	集中(17)	鐵壁(23)	補給(29)

瑪莉(メリー)	組別(1)	幸運(2)	必中(6)	信賴(11)	氣合(19)	狙擊(25)	鼓舞(34)
	組別(2)	偵察(2)	努力(11)	閃光(14)	熱血(17)	必中(19)	補給(31)
	組別(3)	閃光(2)	信賴(11)	熱血(17)	必中(19)	攪亂(22)	補給(31)
	組別(4)	集中(2)	幸運(2)	熱血(9)	挑發(15)	愛(20)	鼓舞(34)
	組別(5)	偵察(2)	努力(6)	氣合(13)	熱血(17)	必中(19)	補給(31)

結城 沙羅	組別(1)	熱血(2)	氣合(2)	必中(20)	狙擊(22)	激勵(27)	愛(33)
	組別(2)	熱血(2)	氣合(2)	必中(20)	幸運(22)	2激勵(27)	愛(33)
	組別(3)	熱血(2)	氣合(2)	必中(20)	挑發(22)	激勵(27)	再動(35)
	組別(4)	熱血(2)	氣合(2)	必中(20)	激勵(22)	見切(32)	愛(33)
	組別(5)	熱血(2)	氣合(2)	必中(20)	加速(22)	激勵(32)	愛(33)

弓 靜文(弓さやか)	組別(1)	熱血(2)	氣合(2)	必中(11)	幸運(13)	激勵(18)	愛(22)
	組別(2)	熱血(2)	氣合(2)	偵察(2)	幸運(13)	必中(21)	補給(36)
	組別(3)	熱血(2)	氣合(2)	信賴(2)	幸運(13)	必中(21)	攪亂(25)
	組別(4)	加速(2)	幸運(3)	根性(4)	必中(13)	愛(19)	鼓舞(37)
	組別(5)	加速(2)	必中(2)	熱血(10)	集中(17)	攪亂(21)	補給(36)

娜娜(ララァ)	組別(1)	替身(2)	熱血(2)	集中(2)	見切(18)	愛(25)	魂(31)
	組別(2)	替身(2)	熱血(2)	集中(2)	狙擊(21)	激勵(26)	魂(31)
	組別(3)	替身(2)	熱血(2)	集中(2)	加速(2)	幸運(17)	魂(31)
	組別(4)	替身(2)	熱血(2)	集中(2)	努力(5)	魂(31)	奇跡(41)
	組別(5)	替身(2)	熱血(2)	集中(2)	幸運(17)	覺醒(22)	魂(31)

莉娜(リァナ)	組別(1)	幸運(2)	偵察(5)	信賴(18)	激勵(21)	努力(26)	再動(34)
	組別(2)	閃光(2)	幸運(2)	熱血(9)	集中(11)	愛(16)	激勵(26)
	組別(3)	閃光(2)	熱血(9)	閃光(11)	必中(18)	攪亂(22)	補給(33)
	組別(4)	集中(6)	熱血(9)	幸運(13)	愛(16)	激勵(22)	魂(41)
	組別(5)	偵察(2)	熱血(9)	努力(11)	閃光(16)	必中(21)	補給(33)

尼姆路(リムル)	組別(1)	努力(2)	熱血(10)	集中(13)	閃光(17)	愛(20)	氣合(24)
	組別(2)	加速(2)	集中(13)	熱血(16)	愛(20)	幸運(21)	魂(36)
	組別(3)	加速(2)	必中(2)	熱血(10)	集中(13)	攪亂(21)	補給(32)
	組別(4)	替身(2)	熱血(2)	加速(2)	集中(13)	幸運(17)	魂(36)
	組別(5)	閃光(2)	幸運(2)	必中(13)	熱血(16)	愛(20)	魂(36)

龍崎 一矢	組別(1)	愛(2)	努力(2)	氣合(3)	集中(16)	閃光(19)	熱血(23)
	組別(2)	愛(2)	THE根性(2)	鐵壁(3)	氣合(7)	熱血(19)	見切(21)
	組別(3)	愛(2)	加速(2)	集中(3)	幸運(21)	熱血(25)	魂(41)
	組別(4)	愛(2)	加速(2)	氣合(3)	必中(7)	熱血(19)	幸運(23)
	組別(5)	愛(2)	氣合(2)	必中(3)	加速(3)	熱血(19)	見切(21)

妖精莉莉斯(リリス)	組別(1)	幸運(2)	激勵(6)	攪亂(11)	氣合(16)	愛(26)	奇跡(44)
	組別(2)	幸運(2)	激勵(6)	信賴(11)	必中(14)	攪亂(24)	再動(31)
	組別(3)	幸運(2)	激勵(6)	氣合(16)	愛(23)	鼓舞(24)	復活(41)
	組別(4)	幸運(2)	加速(2)	激勵(6)	覺醒(23)	再動(29)	鼓舞(36)
	組別(5)	幸運(2)	激勵(6)	信賴(11)	覺醒(23)	鼓舞(36)	奇跡(44)

露(・ミ・ミ)	組別(1)	偵察(2)	集中(10)	熱血(11)	幸運(18)	攪亂(28)	脫力(29)
	組別(2)	加速(2)	集中(10)	熱血(11)	閃光(20)	激勵(27)	魂(33)
	組別(3)	集中(10)	熱血(11)	閃光(20)	幸運(21)	魂(31)	補給(33)
	組別(4)	根性(2)	集中(10)	熱血(11)	閃光(20)	鼓舞(28)	魂(33)
	組別(5)	根性(2)	集中(10)	幸運(11)	閃光(16)	熱血(19)	激勵(27)

萊恩(ノイン)	組別(1)	手加減(2)	加速(2)	熱血(2)	集中(16)	愛(21)	魂(36)
	組別(2)	手加減(2)	熱血(2)	幸運(16)	愛(21)	見切(26)	魂(36)
	組別(3)	手加減(2)	閃光(2)	熱血(2)	愛(21)	鼓舞(28)	魂(36)
	組別(4)	手加減(2)	必中(2)	熱血(2)	愛(21)	狙擊(26)	魂(36)
	組別(5)	熱血(2)	信賴(14)	集中(16)	愛(21)	激勵(24)	魂(35)

TEXT：怪傑



PS
製造商：ATLUS
發售日：發售中
售價：6800日圓
RPG/對應PocketStation

HI！我就是SPOOKIES組織的首領——櫻井雅宏(SPOOKIES)，整個旅程終於到了尾聲，不過今次組織將會面臨解散，而且除了史政和NEMISSA外，其他成員(包括我在內)更會被門倉他們捉了，我亦會在生死之間徘徊。究竟最後我們的命運如何就交託你們了！！



Manitou之生死決

特殊劍合體

在今次的攻略裏，玩者將會從銀子手上得到一把名為「無銘之刀」的武器，而這是遊戲中唯一一把能夠與惡魔進行合體的劍。只要將無銘之刀交到業魔殿的村正手上，便能合體成15種不同的合體劍。合體後的合體劍威力強弱完全會視乎惡魔本身的能力，而合體後的合體劍是變成哪個種類亦是由惡魔決定。

現在の合体剣：七星破衝村正

RACE	NAME	LV	RESULT
1龍王	ミズチ	43	七星氷刃村正
2鬼女	アマゾーン	43	七星村正
3邪鬼	ラクシャーサ	43	七星村正
4聖獸	ビャッコ	40	七星氷刃村正
5造魔	ゾード	35	合体不可能
6妖精	ヴィヴィアン	40	七星魔映村正
7妖魔	ロルウイ	39	七星氷刃村正

合體劍的變化

村正在普通的合體時，將會由惡魔持有的魔法繼承而產生八種類型的劍。在八種村正裏，除了無屬性的七星村正外，其他都要與各種擁有特定魔法繼承的惡魔合體。合體劍的攻擊力以及命中率都是基於惡魔的LEVEL和特定能力而決定。攻擊力會由LEVEL和力的參數決定；命中率則會由LEVEL、速、和運的參數決定。



魔法繼承類型	完成後之合體劍
打擊　萬能　破魔　回復A　溫度　暗黑	七星村正
火炎	七星不知火村正
冰結	七星冰刃村正
電擊	七星雷光村正
衝擊	七星破擊村正
呪殺	七星毒刃村正
回復B	七星夢想村正
魔女	七星魔映村正

特殊合體劍

除了以上八種由魔法繼承類型而決定的合體劍外，其餘七種合體劍則需要和特定惡魔才會產生的特殊合體劍，而那些都是與神話非常有密切關係的惡魔。完成後的特殊合體劍均是非常有名的武器，它們不單攻擊力和命中率強勁，而且更和只可以攻擊敵前列一體的七星村正系統有分別，因為它們可以作不同範圍的攻擊以及有有後列使用的設定。

如意棒
男性專用
攻64命59
攻擊範圍 前列
合體惡魔 破壞神セイテンタイセイ(LV49)

グイボルグ
男性專用
攻50命45
攻擊範圍 前單貫穿 可後列使用
合體惡魔 女神スカアハ(LV36)

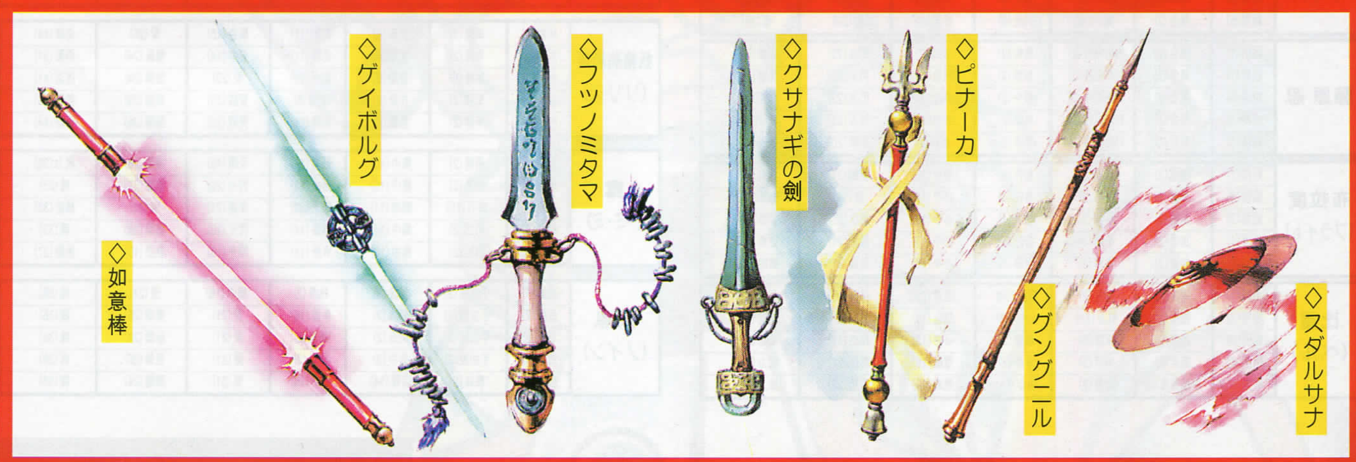
フツノミタマ
男女共用
攻82命58
攻擊範圍 前單
合體惡魔 鬼神フツヌシ(LV53)

クサナギの劍
男性專用
攻90命99
攻擊範圍 前單
合體惡魔 龍王ヤマタノオロチ(LV57)

ピナーカ
男性專用
攻190命154
攻擊範圍 前單貫穿 可後列使用
合體惡魔 破壞神シヴァ(LV85)

グングニル
女性專用
攻124命118
攻擊範圍 前單貫穿 可後列使用
合體惡魔 魔神オーディン(LV65)

スダルサナ
女性專用
攻120命122
攻擊範圍 全體 可後列使用
合體惡魔魔神ヴィシュヌ(LV84)



CHAPTER 12……二上門地下（VQ）

POINT 1—YU-ICHI的提議

在ALGON精工的SHEMNAZA臨死前不斷說出Manitou的名字，但對於失去原有記憶的NEMISSA卻毫無反應，之後史政和NEMISSA便返回到巢穴。當返回巢時，SIX便說出二人回來的時間剛好開始收看電視節目，這句說話令到NEMISSA感到奇怪。在詢問之下，二人終於知道原來是YU-CHI提議將從ALGON精工得來的電腦資料流入PARADIGM X的AIR VISION之內，令到天海市的市民知道Krypto晶片的危險性及Phantom Society的陰謀。

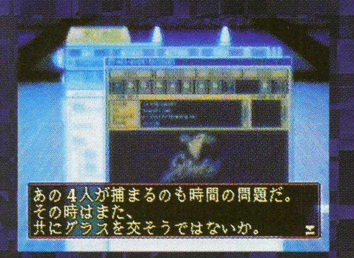




POINT 2—門倉之陰謀

在PARADIGM NEWS開始報導時，他們發現節目中所報導的並不是預料中的Krypto消息，卻反而LUNCH、SIX、YU-ICHI和史政成為了網絡恐怖份子，而且更被網絡警察通緝。不知發生事情的眾人正談論這事時，突然收到一封以SPOOKIES專用密碼編寫的MAIL。在電腦解碼時，LUNCH有點懷疑發信者的身份，因為所有成員都在巢穴裏，而解碼後發現原是門倉寄來的，MAIL內容大約是非常感謝SPOOKIES協助他通緝阻礙NETWORK計劃進行的史政他們。之後眾人質問SPOOKIES，而他表示自己並沒有出賣同伴，只是曾經為了籌集資金和調查ALGON SOFT的內情而在那裏工作過。最後無法相信SPOOKIES的眾人一起離開巢穴。







POINT 3—最終追憶體驗

當他們離開之後，瞳發現電腦熒光幕出現了映畫館的映像，原來是REDMAN以禿鷹形態出現，牠叫史政盡快到映畫館找牠，接着二人便進入PARADIGM X之內。在映畫館的REDMAN說已有很多靈魂被吸進電異之海，依照現在的情況看來邪惡那方已差不多達成目的了，所以史政需要進行最後的追憶體驗。今次追憶體驗的主角就是一名叫ミミ田的女召喚師，她在一間中華飯店中與負責天海市再發展計劃的西次官會面，雖然西曾向ミミ田說過要小心那個遺跡，但因為門倉認為那裏是Manitou主系統的最佳地方，而一般召喚師卻被那遺跡嚇怕了，所以便邀請ナオミ去消滅那強勁的古代惡魔。

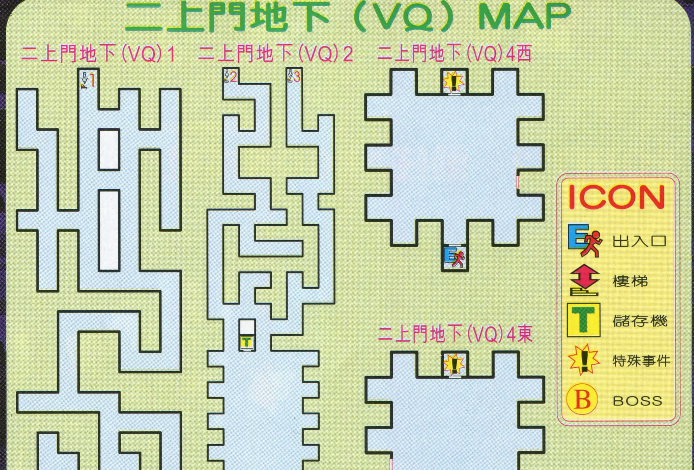




POINT 4—殺神的後果

因為任務地點會有兩條分支路，只要把分支中的其中一隻古化惡魔擊倒，任務便會完成，而且事成後更可得到一筆可觀的報酬，所以ナオミ答應西的邀請。當到達地下遺跡之後，ナオミ便發現四周都有遺跡的地圖，這樣就可以避免迷路了。雖然遺跡內的惡魔強勁，但持有上位魔法的ナオミ亦能簡單地消滅。在走到B2F時，便會出現了分支路（右邊是TIAMAI；左邊是APSH），不論左或右都會在大列石靈室找到任務中的目標—神靈。雖然最後都能夠其中一個神靈消滅，但ナオミ殺神的行為卻觸怒了神靈，而把ナオミ殺死了。





二上門地下(VQ)3

BOSS—TIAMAI

HP/MP 9564/2237

相性：魔法攻擊強/物理攻擊弱

所持魔法&特技：アギ/アギラオ/ブフ/ジオ/メギド/ネクロ・ドグマ/サンダーボルト



BOSS—APSH

HP/MP 11119/178

相性：物理攻擊強/魔法攻擊弱

所持魔法&特技：　當たり/押しつぶし/大暴れ/メガトンプレス

BOSS戰法

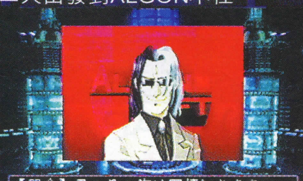
左面會到APSH、右面會到TIAMAI。這次追憶體驗中的BOSS將會是改變Manitou的弱點（APSH—魔法；TIAMAI—物理），這樣就可以預先計劃與Manitou決戰的陣容。在這裏的決戰，應該針對其BOSS弱點以戰之魔王（物理）和くりからの黑龍（魔法）作攻擊，就可以簡單的解決。由於兩者的攻擊威力都十分強勁，所以在第1 TURN中使用會令HP底數增加的觀世音之濟渡。

CHAPTER 13……ALGON 本社

POINT 1—病毒計劃

由追憶體驗返回現實的史政終於被瞳喚醒了，在討論如何阻止Phantom Society繼續以Krypto收集靈魂，而感到有心無力之際，SPOOKIES便嘗試將開發防病毒程式時，因開發失敗而產生的病毒放進ALGON主伺服器裏，令靈魂輸送中止。在病毒輸送到達尾聲時，門倉卻出現在熒光幕中，因為他已預料SPOOKIES會有此一着，所以已經做好準備，不久門倉突然被干擾而中止，原來網絡正處於不穩定的狀態，NEMISSA覺得可能是病毒正破壞主伺服器。NEMISSA因想看看門倉現在的樣子便提出到ALGON本社，但SPOOKIES因之前的事而想出外走走，所以只有史政和NEMISSA二人出發到ALGON本社。



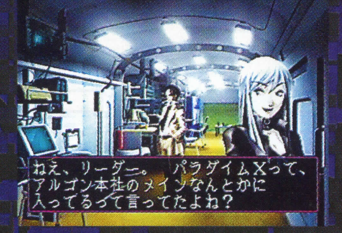


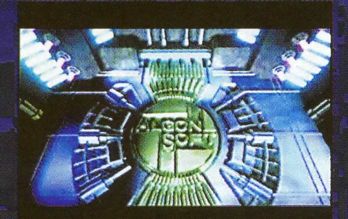


POINT 2—前往ALGON本社

當史政二人到達位於二上門北面的ALGON本社時，卻發現整座大樓現正被不知明的結界包裹着，而在場的警察更說無論怎樣也進不了大廈之內，二人唯有折返巢穴。NEMISSA將結界的事告訴SPOOKIES後，更從SPOOKIES的說話中想到透過PARADIGM X的主伺服器而進入ALGON本社的靈感。當得知兩者是互相連接後，二人便立刻出發到ALGON本社，但到達ALGON本社不久便再遇上FINNEGAN。







POINT 3—FINNEGAN的目的？

FINNEGAN今次的目的並不是來收拾史政，反而希望史政暫時放下敵對身份。如果史政選擇相信他的話，FINNEGAN便會說在令PARADIGM X運作的主伺服器裏出現了正暴走的惡魔，而它利用大廈內的網絡線路令空間電異界化，製造了一個無法進出的結界，但因為有封印存在，所以暫時無法到3F將惡魔消滅。如要到3F就要將當中的六個封印順序解開，黃色的封印亦會解開，這時FINNEGAN便問史政會否協助自己。





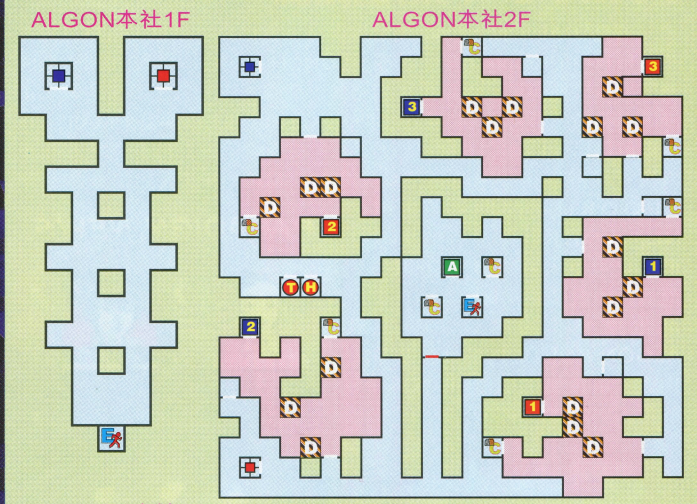
POINT 4—協力與否的結果

如選擇「協力」的話，就會問史政選擇解開哪一個顏色的封印，不論紅或青（藍）都只要順着「一、二、三」來解開便可，不過到達3F時，會發現身受重傷的FINNEGAN，原來是被電靈MALSUM封印了他的惡魔魔法而戰敗，之後他便因傷勢嚴重而死亡（只可以開啟其中一個顏色封印內的寶箱）。如選擇不協力的話，FINNEGAN會遺下一張寫着「赤一、青一、赤二、青二、赤三、青三」的字條，他更會在黃色封印前與史政決戰，最後亦戰死了。











ICON

- 出入口
- 終端機
- 回復點
- 寶箱
- 黑暗地帶
- 封印(紅)
- 封印(藍)
- 受損地帶
- 連接口
- BOSS

ITEM (2F)

- 6000MAG
- 速さの香
- パール
- チャクラポット
- 物反鏡
- フクロウグラブ
- ディクローズの石×2

BOSS—電靈MALSUM

MALSUM首先會使用魔封技「沈默のささやき」，史政就要同時使用ディクローズゼの石來解除封印。其弱點就是利用タル•カジャ來提升攻擊力，從而削減其物理攻擊所需要的HP。首先應該準備回復MP的ITEM，以及多使用提升己方能力的カジャ系補助魔法。由於MALSUM主要使用物理攻擊，所以最好放置一些物理攻擊強、反射式無效等仲魔出來作戰，以NEMISSA的魔法作攻擊的主力。

HP/MP 9292/640

相性：破魔、呪殺、槍擊無效

所持魔法&特技：バイツァ•ダスト/木っ端みじん斬り/火砕烈風破/アルガ•ゾーナ/沈默のささやき

CHAPTER 14……天海MONOLITH

POINT 1—YU-CHI被洗腦

戰勝之後，NEMISSA想破壞主伺服器來將被吸走靈魂釋放，不過疲倦的瞳卻擔心這會傷害到史政父親的靈魂而阻上NEMISSA，由於瞳的身體十分虛弱，所以暫時返回巢穴與SPOOKIES。在回到巢穴時，史政便見到YU-ICHI已在巢穴裏，當NEMISSA想問SPOOKIES在哪裏時，他卻說三位成員都來天海MONOLITH，而再次問他亦得到同樣的答案，在NEMISSA覺得YU-ICHI有點奇怪時，卻突然聽到一把女聲從車外傳來。這把女聲原來是麗鈴舫的，而史政從她口中得知YU-ICHI剛才說的就是被Phantom Society洗腦後所遺下來的訊息，即是巢穴曾經被襲過，SPOOKIES他們已被捉住了。由於洗腦是需要相當的時間，所以二人匆匆的走到位於二上門西面的天海MONOLITH，而將YU-ICHI交託給麗鈴舫。

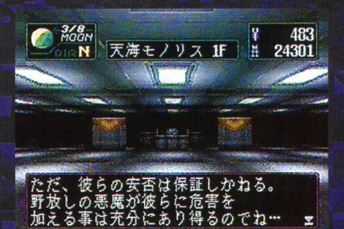


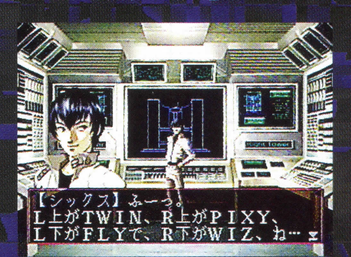




POINT 2—拯救被捉的同伴

到達左右對等的大廈—天海MONOLITH之後，史政便聽到廣播而從中得知同伴正被困在20樓裏。由於可以到20樓的兩台升降機都不能使用，所以只好利用了樓梯到3樓，而利用該層的升降機到達19樓，再從19樓的樓梯往20樓進發。最後史政終於在左、右兩邊的20樓拯救了LUNCH、和SIX，他們兩人都後悔不相信SPOOKIES，不過仍然沒有SPOOKIES的下落，史政二人唯有往較高的層數搜索。LUNCH和SIX在兩邊20樓的控制室裏，分別找到不同的資料，原來天海MONOLITH不單分開左右兩邊，而且20樓亦將大廈上、下區域，這樣就形成了四個區域。每個區域都會有一個控制室，來控制可以到達其他區域的中心部份，如要控制中心部份移動則需要解拆各區域的密碼，而每個區域的各層都會有一個，更會順序放置，密碼就是「L上—TWIN、R上—PIXY、L下—FLY、R下—WIZ」。

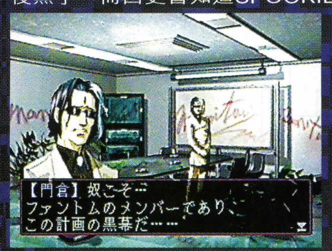






POINT 3—計劃的背後

當得知各區域的密碼後，史政二人便到兩邊的下層區域解拆密碼。在地圖裏會顯示出各層密碼的正確位置，而不要解拆其他的。當所有密碼被解決之後，LUNCH和SIX便能夠將中心部份的下層移至20樓(只可連接20樓的左右兩邊)，而且亦得到進入21樓和使用1樓至20樓升降機的許可，跟着史政亦開始解拆上層區域的密碼了。最後史政亦將其餘的密碼解拆，而令到中心部份的下層移至39樓與上層連接。史政終於在中心部份下層的會議室中找到門倉，表露一副痛苦樣子的門倉說出身處中心部份上層的西次宮就是這次吸收靈魂計劃的幕後黑手，而西更會知道SPOOKIES的下落。



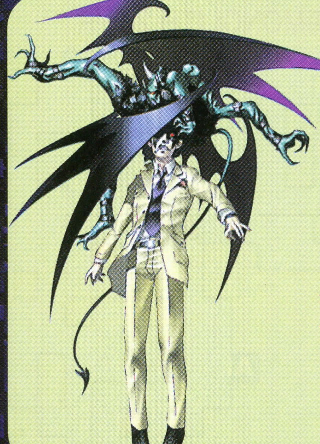


POINT 4—SPOOKIES的死亡

在得知西知道SPOOKIES的下落後眾人到上層質問西，原來這個計劃是因為他們想透過門倉所設計的網絡來收集靈魂，從中為全能的主(他們認為)控制已被吸取靈魂的人類，而在屋頂的天線就是這個企業的開始。在西變回魔王AZAZEL之後，LUNCH和SIX便走往屋頂，將天線破壞，而戰鬥就交給史政和NEMISSA二人。將AZAZEL解決後，史政二人便走上屋頂和LUNCH他們會合，但當眾人談到將Phantom Society瓦解時，突然聽到一把男聲，原來是首領SPOOKIES。在眾人因SPOOKIES沒事而感到開心時，卻發現SPOOKIES正被西的同伴—魔王SAIANAIL上身，LUNCH二人便在SAIANAIL現身之後返回巢穴等待消息，而史政則要和SAIANAIL決戰。雖然史政最後都能將SAIANAIL擊倒，但卻換來SPOOKIES的死亡。







BOSS—魔王SAIANAIL

由於SAIANAIL將會在屋頂中突然出現來戰鬥，所以最好之前回復在AZAZEL戰中所消耗的。SAIANAIL將會經常使用電擊魔法和呪殺系的石化攻擊「光る眼」。最好裝備一些對付產生無效效果的防具，而使用合體劍時的話，屬性則要避開其會吸收的電擊和衝擊。

HP/MP 13557/4010

相性：電擊、衝擊吸收/技無效

所持魔法&特技：アギラオ/マハ・ジオンガ/メギドラ/サンダーボルト/光る眼/イビル・トランス/生 MAG拔き

BOSS—魔王AZAZEL

由於AZAZEL懂得使用タル・カジャ令自己的攻擊上升，以那個狀態來EXTRA攻擊的話，將會有一擊死的威力，所以必須使用デ・カジャ來打消其狀態或ラク・カジャ來對抗。有效對付AZAZEL的攻擊就是NEMISSA的メギド，如再加上令魔法威力增加的マカ・カジャ，便可扣AZAZEL 1000HP。如果陣容內的仲魔有テトラカーン(物理反射)，就可將快速將AZAZEL解決。

HP/MP 8550/1196

相性：物理攻擊強/衝擊弱

所持魔法&特技：ディアラマ/タル・カジャ/回轉斬り/ベノンザッパー/ギロチンフェイク



天海MONOLITH MAP

天海MONOLITH 1F

天海MONOLITH 2F L

天海MONOLITH 2F R

天海MONOLITH 3F L

天海MONOLITH 3F R

天海MONOLITH 21F L

天海MONOLITH 21F R

天海MONOLITH 19F L

天海MONOLITH 19F R

天海MONOLITH 37F L

天海MONOLITH 37F R

天海MONOLITH 20F L

天海MONOLITH 38F L

天海MONOLITH 38F R

天海MONOLITH 20F R

天海MONOLITH 39F L

天海MONOLITH 39F R

天海MONOLITH 中心部 上

天海MONOLITH 中心部 下

ICON

- E 出入口
- 樓梯
- 升降機
- T 儲存機
- 回復點
- 寶箱
- C 密碼
- A 連接口
- 特殊事件
- B BOSS

ITEM

(1F)
¥8000
テトラジャの石
チャクラポット
(2F R)
見晴らしの玉
(19F R)
チャクラポット
(20F R)
800MAG
(20F L)
運の香（惡魔出現）
かわうその帽子
(21F L)
ソーマ
(37F R)
チャクラポット
(39F R)
知惠の香（惡魔出現）
(39F L)
とび色シューズ

CHAPTER 15……二上門地下（現實）

POINT 1—NEMISSA的身世







在離開天海MONOLITH之前，門倉突然走到屋頂，而且他以Manitou需要更多靈魂的原因而怒氣沖沖的問NEMISSA為何要破壞這計劃，失去記憶的NEMISSA更以反駁他，之後他開啟了電界。不過這時REDMAN出現並告訴史政為何這災害會發生，並吩咐史政以死之歌來消滅Manitou，而知道這首歌就只有NEMISSA。在REDMAN消失之後，NEMISSA便清醒過來，她亦終於想起了曾失去的記憶，她原來是由Manitou的身上誕生出來的，而且叫史政盡快消滅正在暴走的Manitou。

POINT 2—LUNCH父親的協助







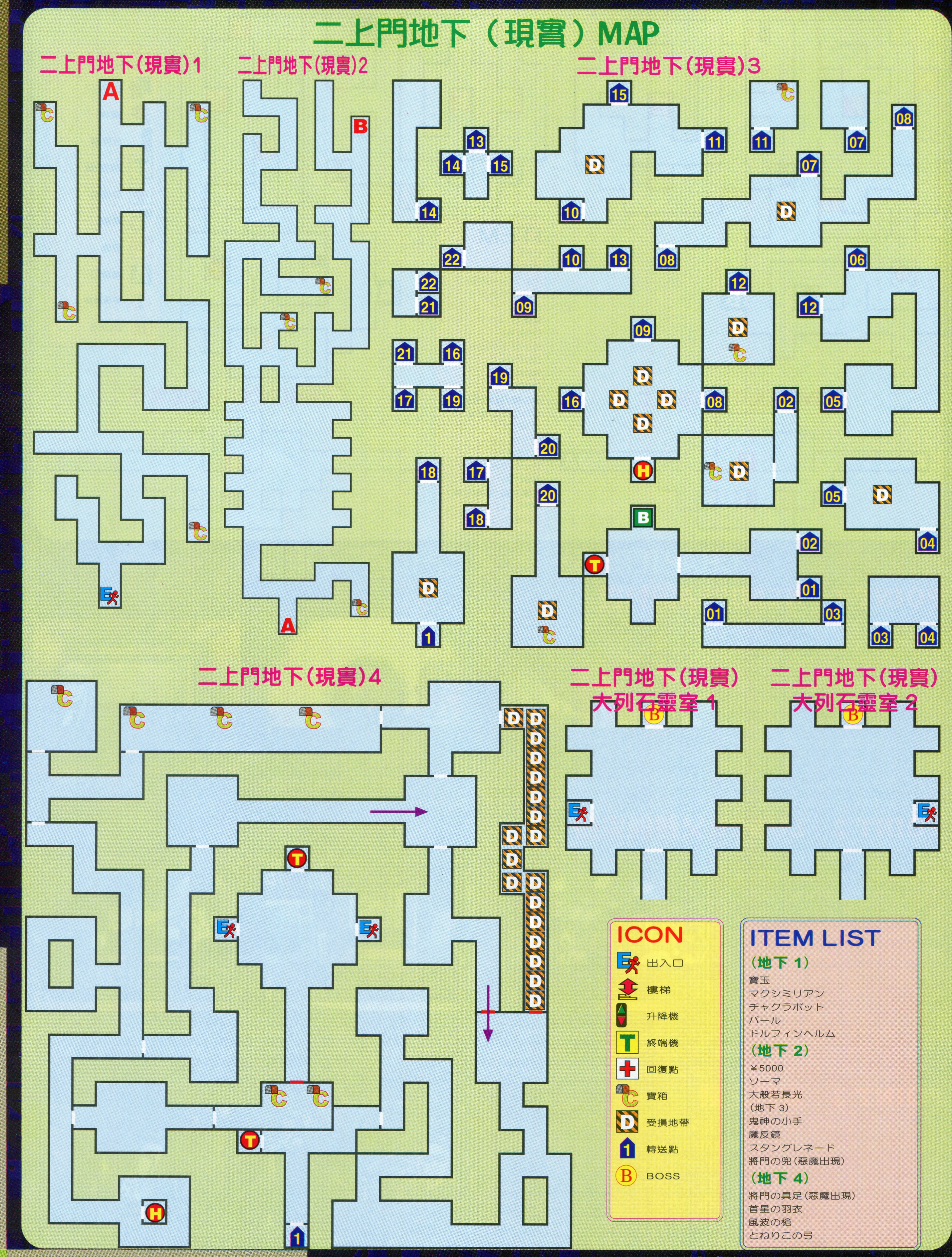
在二人返回巢穴時，SIX他們便追問史政SPOOKIES的情況怎樣，當他們知道SPOOKIES的死訊時，便自責自己的不是，正想為了SPOOKIES討回公道的時候，新聞節目正報導因天海MONOLITH正被不知明的物質包圍着，所以警察將整個二上門封鎖。由於眾人擔心會有事發生，而想知道門倉的下落，但因二上門被封鎖，所以唯有找LUNCH的父親幫手。之後LUNCH便約了父親在ALGON精工，眾人亦往那裏走去。到達ALGON精工後，LUNCH的父親說出他調查二場的有關資料時，發現胞子從MONOLITH的東面搬出來，而那裏會有台能夠通往B1F的升降機，由於現在禁止一般人進入二上門，所以他將一張換有ALGON精工職員資料的ID CARD給LUNCH他們，之後就可以從芝濱西面檢問所進入二上門。

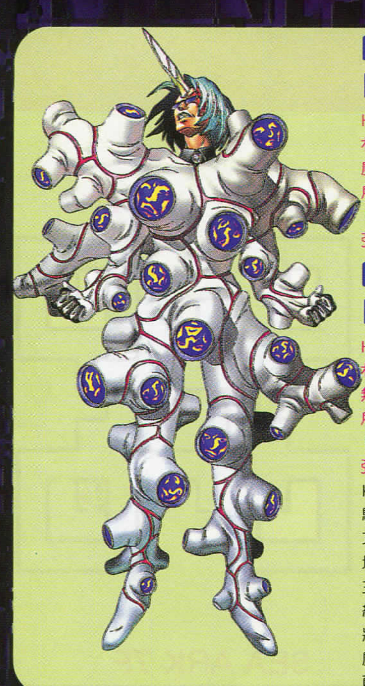
POINT 3—最終之戰

史政利用CHIP搬出口的升降機到達二上門的地下迷宮，當中的迷宮只有MAP 3比較複雜。史政將會在MAP 3與4中得到男性專用防具系列—將門系列，由於在取將門之兜和將門之具足時都會有惡魔出現，所以必須準備完才好打開寶箱。最後史政便走到MAP 4的大列石靈室，那裏會有兩間大列石靈室存在，而史政亦只能打開其中一間大列石靈室的門，不過當中的Manitou則會有所分別。進入哪間大列石靈室就在ナオミ擊倒哪個神靈而決定的，如果將APSH擊倒，Manitou就會變成物理型。






二上門地下（現實）MAP
二上門地下(現實)1
二上門地下(現實)2
二上門地下(現實)3
二上門地下(現實)4
二上門地下(現實)
大列石靈室 1
二上門地下(現實)
大列石靈室 2
ICON
出入口
樓梯
升降機
終端機
回復點
寶箱
受損地帶
轉送點
BOSS
ITEM LIST
(地下 1)
寶玉
マクシミリアン
チャクラポット
パール
ドルフィンヘルム
(地下 2)
￥5000
ソーマ
大般若長光
(地下 3)
鬼神の小手
魔反鏡
スタングレネード
將門の兜(惡魔出現)
(地下 4)
將門の具足(惡魔出現)
首星の羽衣
風波の槍
とねりこの弓



BOSS—大靈 Kadokura(魔法)

HP/MP 10595/3202
相性：破魔、呪殺、精神、神經、魔力無效
所持魔法&特技：マハ•ジオンガ/テトラカーン/極光大破斬/異形胞子飛彈/アギラオ

BOSS—大靈 Kadokura(物理)

HP/MP 10595/3202
相性：破魔、呪殺、精神、神經、魔力無效
所持魔法&特技：マハ•ジオンガ/テトラカーン/極光大破斬/異形胞子飛彈/からたけ割り

Kadokura的弱點就會在ナオミ追憶體驗中改變。以タル•カジャ來令物理攻擊的威力上升；以マカ•カジャ來增加魔法威力就是對KADOKURA的主要戰法。不過依然會受到有四回連續攻擊的極光大破斬，為了防禦應該將ラク•カジャ繼承給反應快的仲魔，以及安排持有メ•ディアラマ的兩隻仲魔在戰陣中。

BOSS—大靈 Manitou(物理)

HP/MP 24096/1192
相性：物理攻擊強/魔法攻擊弱

BOSS—大靈 Manitou(物理)

HP/MP 13557/4010
相性：魔法攻擊強/物理攻擊弱
所持魔法&特技：ハルマゲドン/メギドラオン/惡魔の產聲/ネクロ•ドグマ/異形胞子飛彈

Manitou的弱點與Kadokura同樣，但Manitou的戰鬥會承接着Kadokura的。Manitou的戰法初段時會1 TURN攻擊→1 TURN防禦，中段時會每TURN攻擊，末段時會1 TURN二回連續攻擊。只要知道其攻擊方法就可簡單解決，重要的反而是在Kadokura戰後的回復以及隊形調整。



魔晶變化之防具

在99期裏，已為各位介紹了每種性格的忠誠度提升方法，不過當忠誠度爆滿時，就可以將仲魔帶到業魔殿進行魔晶變化，而可變化出來的ITEM將會很多，其中亦有強勁的防具。以下就是由魔晶變化出來的最強防具：

四靈山SERIES

防具　東方泰山の帽子、西方華山の衣、南方衡山の指輪、北方　山の具足
效果　力+4、知力+2、魔力+2、耐力+4、速+2

四方神SERIES

防具　セイリュウの兜、ビャッコの鎧、スザクの小手、ゲンブの足甲
效果　全能力+4

將門SERIES

防具　將門の兜、將門の鎧、將門の小手、將門の具足
效果　全能力+6

最強防具

百七拾八式鐵耳

男女共用
防禦力 37
回避率 38
NORMAL耐性
運4 UP
珍獸イナバシロウサギ之魔晶防具



スカジャランダ

男女共用
防禦力 62
回避率 28
打擊無效/魔法弱
裝備條件：力20以上
鬼女ランダ之之魔晶防具



大天使のブラ

男女共用
防禦力 72
回避率 44
電擊吸收/衝擊弱
裝備條件：知20以上
大天使スラオシャ之魔晶防具



鳥人の腕輪

男女共用
防禦力 18
回避率 20
呪殺無效
裝備條件：魔20以上
妖鳥タンガタ•マヌ之魔晶防具



四方神防具

セイリュウの兜

女性專用
四方神防具
防禦力 26
回避率 22
魔力無效/精神弱
裝備條件：知12以上
龍神セイリュウの之魔晶防具



ビャッコの鎧

女性專用
四方神防具
防禦力 45
回避率 24
冰結吸收/火炎弱
裝備條件：耐12以上
聖獸ビャッコの之魔晶防具

スザクの小手

女性專用
四方神防具
防禦力 30
回避率 38
NORMAL耐性
裝備條件：力12以上
靈鳥スザク之魔晶防具



ゲンブの足甲

女性專用
四方神防具
防禦力 25
回避率 42
電擊吸收/衝擊弱
裝備條件：速12以上
神獸ゲンブ之魔晶防具



HOTAL SEA ARK

在灣岸倉庫街事件完結後，就會在巢穴中收到訓練場SEA ARK開幕的通知。整座SEA ARK共分為十一層，而每層將會有不同LEVEL的惡魔出現，玩者就可以除提升LEVEL之外，亦可以收集惡魔。不過每個層數的開啟則會有條件，這就是當玩者完成一定的劇情。

SEA ARK大堂

SEA ARK 2F

SEA ARK 3F

SEA ARK 4F

SEA ARK 5F

SEA ARK 6F

SEA ARK 7F

SEA ARK 8F

SEA ARK 9F

SEA ARK 10F

SEA ARK 11F

HOTEL SEA ARK

2F
出現悪魔レベル1～10
妖精:ピクシー
地霊:ノッカー
魔獣:ギャリートロット
妖精:ペナンガル
夜魔:モコイ
妖鬼:アズミ
妖鳥:ハーピー
外道:スライム
屍鬼:フェイスバインド
悪霊:ポルターガイスト
幽鬼:ガキ
怪異:かみおとこ
屍鬼:ドラッグクイーン
邪鬼:グレムリン
妖獣:ヘルハウンド
凶鳥:オンモラキ
妖樹:ジュボッコ

3F
出現悪魔レベル9～18
妖魔:ヴォジャノーイ
堕天使:セエレ
鬼女:アチェリ
地霊:コロポックル
夜魔:キキーモラ
魔獣:カンフュール
妖鬼:ビルヴィス
妖魔:アプサラス
堕天使:シャックス
怪異:ターボばあちゃん
悪霊:クイックシルバー
幽鬼:オバリヨン
屍鬼:パドロック
邪龍:チョトンダ
邪鬼:イッポンダタラ
怪異:カシマレイコ
外道:ナイトストーカー
凶鳥:モー?ショボー
悪霊:ガロット

4F
出現悪魔レベル14～25
天使:エンジェル
妖精:ジャックフロスト
妖鳥:コカクチョウ
地霊:プッツ
鬼女:リャナンシー
妖精:ジャックランタン
天使:アークエンジェル
夜魔:ザントマン
龍王:ヤトノカミ
魔獣:カタキラウワ
妖精:シルキー
天使:プリンシパリティ
妖獣:チャグリン
幽鬼:チュレル
邪鬼:ウェンデェゴ
妖樹:サンショウ
邪龍:ハクジョウシ
妖獣:カクエン
邪鬼:ラームジェルグ
外道:マッドガッサー

5F
出現悪魔レベル23～31
妖鬼:トケビ
堕天使:ニスロク
地霊:ティング?カット
妖魔:マルト
鬼女:ラ?リョローナ
魔獣:ネコマタ
妖鳥:タクヒ
龍王:ノズチ
妖魔:シワンナ
屍鬼:くびなしライダー
凶鳥:グルル
妖獣:ジャージデビル
幽鬼:ヤカー
妖樹:スクーグスロー
外道:アーバンテラー

6F
出現悪魔レベル30～42
妖鬼:ギャリーベガー
夜魔:ワイルド?ハント
妖精:レプラホーン
堕天使:ビフロンス
鬼女:ジャヒー
妖鬼:ヨモツイクサ
龍王:ヴィーヴル
天使:パワー
魔獣:カン
地霊:ドヴェルガー
妖鳥:タンガタ?マヌ
堕天使:ハルパス
邪龍:トゥナ
悪霊:ディブク
邪鬼:ガシャドクロ
邪神:ミシャグジさま
凶鳥:カマソッツ
幽鬼:グレイマン
妖獣:ピアレイ
邪龍:ピュートーン
邪神:パチャカマク
怪異:あかマント

7F
出現悪魔レベル39～55
妖魔:ロルウイ
妖精:ヴィヴィアン
妖鬼:ニャルモット
夜魔:インキュバス
鬼女:アマゾーン
龍王:ミズチ
妖魔:ロイチェクタ
天使:ヴァーチャー
魔獣:オルトロス
妖鬼:ヤクシャ
妖樹:アルラウネ
邪鬼:ラクシャーサ
屍鬼:コスモゾンビ
悪霊:ウィッカーマン
妖獣:カブラカン
幽鬼:クドラク
魔王:バロール

8F
出現悪魔レベル46～59
地霊:トラルテクトリ
堕天使:ボティス
妖精:トロール
妖鳥:ルフ
妖鬼:ベルセルク
夜魔:サキュバス
龍王:ホヤウカムイ
天使:ドミニオン
鬼女:ボルボ
堕天使:パイモン
妖精:ティターニア
魔獣:アーマーン
妖魔:ペリ
怪異:むらさきカガミ
邪神:カナロア
邪龍:ムシュフシュ
妖樹:アールキング
邪鬼:ギリメカラ
凶鳥:アンズー
妖獣:カトブレパス
魔王:ツィツィミトル
魔王:ロキ

9F,10F
出現悪魔レベル54～65
地霊:ゴグマゴグ
妖鳥:タイホウ
夜魔:ニュクス
天使:ソロネ
妖精:オベロン
龍王:ヤマタノオロチ
鬼女:ランダ
妖魔:ヴァルキリー
堕天使:ムールムール
外道:シャドウ
邪龍:ファフニール
幽鬼:ヴェータラ
邪神:テスカトリポカ
邪鬼:グレンデル
妖獣:フェンリル
凶鳥:フレスベルク
魔王:スルト

悪魔合体 一覧表

種族	LV	悪魔名	性格	合体例
魔神	84	ヴィシュヌ	冷静	女神アナト×大天使メタトロン×天使ケルプ
魔神	73	バアル	冷静	女神ノルン×鬼女ランダ×天使ケルプ
魔神	65	オーディン	狡猾	女神ラクシュミ×鬼女ランダ×天使ソロネ
魔神	59	オシリス	冷静	女神トラソルテオトル×鬼女ボルボ×天使ドミニオン
魔神	51	ルーグ	獰猛	女神スカアハ×鬼女アマゾーン×天使ヴァーチャー
魔神	44	マハーマユリ	冷静	女神フォルトゥナ×鬼女アチェリ×天使エンジェル
女神	71	アナト	冷静	大天使メタトロン×天使ソロネ×鬼女アマゾーン
女神	63	ノルン	友愛	大天使スラオシャ×天使ドミニオン×鬼女アマゾーン
女神	58	ラクシュミ	友愛	大天使サンダルフォン×天使ヴァーチャー×鬼女アマゾーン
女神	50	パラスアテナ	獰猛	大天使アールマティ×天使パワー×鬼女ジャヒー
女神	43	トラソルテオトル	友愛	大天使アズラエル×天使プリンシパリティ×鬼女ラ.リョローナ
女神	36	スカアハ	冷静	大天使イスラフィール×天使アークエンジェル×鬼女リャナンシー
女神	30	フォルトゥナ	友愛	大天使メルキセデク×天使エンジェル×鬼女アチェリ
大天使	80	メタトロン	冷静	地母神セイオウボ×天使ケルプ
大天使	73	スラオシャ	狡猾	地母神カーリー×天使ドミニオン
大天使	62	サンダルフォン	獰猛	地母神キュベレ×天使ドミニオン
大天使	55	アールマディ	友愛	地母神ダイアナ×天使ヴァーチャー
大天使	48	アズラエル	冷静	地母神ハリティー×天使パワー
大天使	42	イスラフィール	冷静	地母神ハリティー×天使アークエンジェル
大天使	35	メルキセデク	冷静	地母神ペレ×天使エンジェル
霊鳥	63	ガルーダ	冷静	妖鳥タイホウ×鬼女ランダ
霊鳥	56	スザク	狡猾	妖鳥ルフ×鬼女ボルボ
霊鳥	50	ヤタガラス	友愛	妖鳥タンガタ.マヌ×鬼女アマゾーン
霊鳥	42	ザンダーバード	狡猾	妖鳥タンガタ.マヌ×鬼女ジャヒー
霊鳥	37	フェニックス	獰猛	妖鳥ハーピー×鬼女アチェリ
神樹	55	ハオマ	友愛	妖精ヴィヴィアン×龍王ヤマタノオロチ
神樹	48	ククノチ	冷静	妖精レプラホーン×龍王ホヤウカムイ
神樹	40	マヤウェル	友愛	妖精ジャックランタン×龍王ヴィーヴル
神樹	30	ナルキッソス	狡猾	妖精ジャックフロスト×龍王ノズチ
神樹	21	オシラサマ	友愛	妖精ピクシー×龍王ヤトノカミ
秘神	62	カンギテン	狡猾	新月時神族×神族(合体事故)
秘神	42	キンマモン	冷静	新月時神族×神族(合体事故)
秘神	23	アメノフトタマ	友愛	新月時神族×神族(合体事故)
秘神	15	ビリケン	友愛	新月時神族×神族(合体事故)
幻魔	66	ヘイムダル	冷静	夜魔ニュクス×妖魔ヴァルキリー
幻魔	60	ハヌマーン	獰猛	夜魔サキュバス×妖魔ペリ
幻魔	53	トラロック	冷静	夜魔サキュバス×妖魔ロルウイ
幻魔	46	クルースニク	獰猛	夜魔インキュバス×妖魔シワンナ
幻魔	39	クー. フーリン	冷静	夜魔ワイルド.ハント×妖魔マルト
幻魔	30	ナタタイシ	冷静	夜魔ザントマン×妖魔マルト
幻魔	23	ハチダイオウ	愚鈍	夜魔キキーモラ×妖魔アプサラス
幻魔	17	ベス	冷静	夜魔モコイ×妖魔ヴォジャノーイ
神獣	64	バロン	冷静	聖獣スレイプニル×天使ケルプ
神獣	59	カイメイジュウ	友愛	聖獣セイギュウカイ×天使ドミニオン
神獣	51	アヌビス	狡猾	聖獣ビャッコ×天使ヴァーチャー
神獣	43	ゲンブ	狡猾	聖獣アイラーヴァタ×天使パワー
神獣	32	カマプアア	冷静	聖獣ヘケト×天使エンジェル
聖獣	55	スレイプニル	冷静	妖精トロール×魔獣オルトロス
聖獣	48	セイギュウカイ	愚鈍	妖精ヴィヴィアン×魔獣カソ
聖獣	40	ビャッコ	狡猾	妖精レプラホーン×魔獣ネコマタ
聖獣	29	アイラーヴァタ	友愛	妖精ジャックランタン×魔獣カタキラウワ
聖獣	22	ブラーク	冷静	妖精ジャックフロスト×魔獣カンフュール
聖獣	15	シーサー	獰猛	妖精ペナンガル×魔獣カンフュール
聖獣	9	ヘケト	狡猾	妖精ピクシー×魔獣ギャリートロット
精霊	28	サラマンダー	獰猛	神獣カマプアア×神獣ゲンブ(例)
精霊	24	ウンディーネ	友愛	妖精ピクシー×妖精ペナンガル(例)
精霊	20	シルフ	冷静	妖魔ヴォジャノーイ×妖魔アプサラス(例)
精霊	16	ノーム	愚鈍	地霊ノッカー×地霊コロポックル(例)
御魂	35	サキミタマ	冷静	精霊サラマンダー×精霊シルフ×精霊ウンディーネ
御魂	30	クシミタマ	友愛	精霊ノーム×精霊シルフ×精霊ウンディーネ
御魂	25	ニギミタマ	冷静	精霊ノーム×精霊シルフ
御魂	20	アラッミタマ	獰猛	精霊ノーム×精霊サラマンダー
破壊神	85	シヴァ	冷静	神獣バロン×鬼女ランダ
破壊神	72	スサノオ	獰猛	鬼神×マリシテン妖魔ヴァルキリー×夜魔ニックス
破壊神	64	ザオウゴンゲン	獰猛	鬼神ビシャモンテン×妖魔ペリ×夜魔サキュバス
破壊神	59	カルティケーヤ	獰猛	鬼神フツヌシ×妖魔ロルウイ×夜魔サキュバス
破壊神	49	セイテンタイセイ	獰猛	鬼神ティール×妖魔シワンナ×夜魔ワイルド.ハント
破壊神	38	トナティウ	冷静	鬼神ヒトコトヌシ×妖魔ヴォジャノーイ×夜魔モコイ
地母神	81	セイオウボ	冷静	魔神ヴィシュヌ×破壊神シヴァ×夜魔ニュクス
地母神	75	カーリー	獰猛	鬼神ビシャモンテン×妖魔ヴァルキリー×妖鬼ベルセルク
地母神	61	キュベレ	冷静	鬼神フツヌシ×妖魔ペリ×妖鬼ベルセルク
地母神	52	ダイアナ	狡猾	鬼神ショウキ×妖魔ロルウイ×妖鬼ニャルモット
地母神	45	ハリティー	狡猾	鬼神ティール×妖魔シワンナ×妖鬼ギャリーベガー
地母神	36	ズェラロンズ	愚鈍	鬼神コトシロヌシ×妖魔マルト×妖鬼トケビ
地母神	29	ペレ	冷静	鬼神ヒトコトヌシ×妖魔ヴォジャノーイ×妖鬼アズミ
鬼神	71	マリシテン	狡猾	地霊ムスッペル×龍王ウロボロス
鬼神	66	ビシャモンテン	冷静	地霊ムスッペル×龍王ヤマタノオロチ
鬼神	58	トール	冷静	地霊ゴグマゴグ×龍王ホヤオカムイ
鬼神	53	フツヌシ	獰猛	地霊トラテクトリ×龍王ホヤオカムイ
鬼神	47	ショウキ	冷静	地霊ドヴェルガー×龍王ミズチ
鬼神	44	ティール	獰猛	地霊ティング. カット×龍王ミズチ
鬼神	33	コトシロヌシ	冷静	地霊プッツ×龍王ノズチ
鬼神	24	ヒトコトヌシ	友愛	地霊ノッカー×龍王ヤトノカミ
龍神	70	ヴリトラ	冷静	龍王ヤマタノオロチ×霊鳥ガルーダ
龍神	62	グクマッツ	獰猛	龍王ヤマタノオロチ×霊鳥スザク
龍神	56	イルルヤンカシュ	獰猛	龍王ミズチ×霊鳥ヤタガラス
龍神	46	セイリュウ	狡猾	龍王ヴィーヴル×霊鳥フェニックス
龍神	38	マカラ	友愛	龍王ヤトノカミ×霊鳥フェニックス
天使	64	ケルプ	冷静	妖精トロール×堕天使ムールムール
天使	57	ソロネ	冷静	妖精トロール×堕天使バイモン
天使	51	ドミニオン	獰猛	妖精ヴィヴィアン×堕天使ボティス
天使	44	ヴァーチャー	冷静	妖精レプラホーン×堕天使ハルパス
天使	36	パワー	冷静	妖精ジャックランタン×堕天使ビフロンス
天使	29	プリンシパリティ	友愛	妖精ジャックフロスト×堕天使ニスロク
天使	21	アークエンジェル	冷静	妖精ペナンガル×堕天使シャックス
天使	14	エンジェル	友愛	妖精ピクシー×堕天使セエレ
妖鳥	55	タイホウ	冷静	鬼女ボルボ×妖精トロール
妖鳥	48	ルフ	狡猾	鬼女ジャヒー×妖精ヴィヴィアン
妖鳥	39	タンガタ.マヌ	狡猾	鬼女ラ.リョローナ×妖精レプラホーン
妖鳥	29	タクヒ	愚鈍	鬼女リャナンシー×妖精ジャックフロスト
妖鳥	17	コカクチョウ	友愛	鬼女アチェリ×妖精ピクシー
妖鳥	9	ハーピー	冷静	妖鳥コカクチョウ×精霊ノーム
妖魔	60	ヴァルキリー	獰猛	妖鬼ベルセルク×天使ソロネ
妖魔	53	ペリ	狡猾	妖鬼ニャルモット×天使ヴァーチャー
妖魔	44	ロイチェクタ	愚鈍	妖鬼ヨモツイクサ×天使ヴァーチャー
妖魔	39	ロルウイ	愚鈍	妖鬼ギャリーベガー×天使パワー
妖魔	32	シワンナ	冷静	妖鬼トケビ×天使プリンシパリティ
妖魔	25	マルト	獰猛	妖鬼ビルヴィス×天使エンジェル
妖魔	16	アプサラス	友愛	妖鬼アズミ×天使エンジェル
妖魔	9	ヴォジャノーイ	冷静	妖魔アプサラス×精霊シルフ
妖精	58	オベロン	冷静	妖魔ペリ×地霊ゴグマゴグ
妖精	52	ティターニア	冷静	妖魔ロイチェクタ×地霊トラルテクトリ
妖精	47	トロール	愚鈍	妖魔ロルウイ×地霊ドヴェルガー
妖精	40	ヴィヴィアン	狡猾	妖魔シワンナ×地霊ドヴェルガー
妖精	33	レプラホーン	愚鈍	妖魔マルト×地霊ティング.カット
妖精	24	シルキー	友愛	妖魔マルト×地霊プッツ
妖精	20	ジャックランタン	狡猾	妖魔アプサラス×地霊コロポックル
妖精	15	ジャックフロスト	狡猾	妖魔ヴォジャノーイ×地霊ノッカー
妖精	7	ペナンガル	冷静	妖精ジャックフロスト×精霊シルフ
妖精	2	ピクシー	友愛	妖精ペナンガル×精霊シルフ
龍王	64	ウロボロス	友愛	邪龍ヤム×妖精トロール
龍王	57	ヤマタノオロチ	獰猛	邪龍ファフニール×妖精ヴィヴィアン
龍王	50	ホヤウカムイ	冷静	邪龍ムシュフシュ×妖精レプラホーン
龍王	43	ミズチ	狡猾	邪龍ビュートーン×妖精レプラホーン
龍王	36	ヴィーヴル	狡猾	邪龍ビュートーン×妖精ジャックランタン
龍王	29	ノズチ	獰猛	邪龍トゥナ×妖精ジャックフロスト
龍王	22	ヤトノカミ	愚鈍	邪龍チョトンダ×妖精ピクシー
魔獣	60	ケルベロス	冷静	地霊ゴグマゴグ×夜魔サキュバス
魔獣	53	アーマーン	愚鈍	地霊トラルテクトリ×夜魔インキュバス
魔獣	45	オルトロス	狡猾	地霊ドヴェルガー×夜魔ワイルド.ハント
魔獣	37	カソ	友愛	地霊ティング.カット×夜魔ワイルド.ハント
魔獣	28	ネコマタ	狡猾	地霊ティング.カット×夜魔ザントマン
魔獣	22	カタキラウワ	愚鈍	地霊コロポックル×夜魔キキーモラ
魔獣	15	カンフュール	獰猛	地霊ノッカー×夜魔モコイ
魔獣	6	ギャリートロット	獰猛	魔獣カンフュール×精霊ウンディーネ
珍獣	50	イナバシロウサギ	狡猾	満月時獣族×獣族(合体事故)
珍獣	35	チュパカブラ	獰猛	満月時獣族×獣族(合体事故)
珍獣	20	クダ	冷静	満月時獣族×獣族(合体事故)
珍獣	5	オリバーくん	愚鈍	満月時獣族×獣族(合体事故)
地霊	67	ムスッペル	冷静	鬼女ランダ×妖樹アールキング
地霊	54	ゴグマゴグ	獰猛	鬼女ボルボ×妖樹アルラオネ
地霊	46	トラルテクトリ	愚鈍	鬼女ジャヒー×妖樹アルラオネ
地霊	38	ドヴェルガー	獰猛	鬼女リャナンシー×妖樹スクーグスロー
地霊	25	ティング.カット	愚鈍	鬼女アチェリ×妖樹サンショウ
地霊	18	プッツ	愚鈍	鬼女アチェリ×妖樹ジュボッコ
地霊	13	コロポックル	友愛	地霊プッツ×精霊ウンディーネ
地霊	3	ノッカー	愚鈍	地霊コロポックル×精霊ウンディーネ
夜魔	56	ニュクス	愚鈍	妖鳥ルフ×堕天使ボティス
夜魔	49	サキュバス	狡猾	妖鳥タンガタ.マヌ×堕天使ボティス
夜魔	42	インキュバス	冷静	妖鳥タクヒ×堕天使ビフロンス
夜魔	33	ワイルド.ハント	獰猛	妖鳥コカクョウ×堕天使ニスロク
夜魔	21	ザントマン	愚鈍	妖鳥ハーピー×堕天使シャックス
夜魔	14	キキーモラ	友愛	妖鳥ハーピー×堕天使セエレ
夜魔	7	モコイ	愚鈍	夜魔キキーモラ×精霊ノーム
堕天使	63	ムールムール	獰猛	幽鬼クドラク×天使ソロネ
堕天使	52	パイモン	友愛	幽鬼グネイマン×天使ドミニオン
堕天使	46	ボティス	獰猛	幽鬼グレイマン×天使ヴァーチャー
堕天使	40	ハルパス	冷静	幽鬼ヤカー×天使パワー
堕天使	34	ビフロンス	狡猾	幽鬼チュレル×天使プリンシパリティ
堕天使	24	ニスロク	愚鈍	幽鬼オバリヨン×天使アークエンジェル
堕天使	17	シャックス	愚鈍	幽鬼ガキ×天使エンジェル
堕天使	10	セエレ	狡猾	堕天使シャックス×精霊ノーム
妖鬼	55	ヤクシャ	冷静	天使ドミニオン×地霊トラルテクトリ
妖鬼	49	ベルセルク	獰猛	天使ヴァーチャー×地霊ドヴェルガー
妖鬼	41	ニャルモット	愚鈍	天使パワー×地霊ドヴェルガー
妖鬼	35	ヨモツイクサ	冷静	天使パワー×地霊ティング.カット
妖鬼	30	ギャリーベガー	愚鈍	天使プリンシバリティ×地霊コロポックル
妖鬼	23	トケビ	狡猾	天使アークエンジェル×地霊コロポックル
妖鬼	16	ビルヴィス	獰猛	天使エンジェル×地霊ノッカー
妖鬼	8	アズミ	愚鈍	妖鬼ビルヴィス×精霊シルフ
鬼女	59	ランダ	狡猾	堕天使バイモン×夜魔サキュバス
鬼女	51	ボルボ	愚鈍	堕天使ハルパス×夜魔インキュバス
鬼女	43	アマゾーン	獰猛	堕天使ビフロンス×夜魔ワイルド.ハント
鬼女	34	ジャヒー	冷静	堕天使ニスロク×夜魔ワイルド.ハント
鬼女	27	ラ.リョローナ	友愛	堕天使シャックス×夜魔ザントマン
鬼女	19	リャナンシー	友愛	堕天使シャックス×夜魔モコト
鬼女	12	アチェリ	狡猾	堕天使セエレ×夜魔モコイ
邪神	74	パレス	冷静	魔獣ケルベロス×邪龍ヤム
邪神	65	サトゥルヌス	獰猛	魔獣ケルベロス×邪龍ファフニール
邪神	58	テスカトリポカ	獰猛	魔獣オルトロス×邪龍ムシュフシュ
邪神	49	カナロア	冷静	魔獣ネコマタ×邪龍ムシュフシュ
邪神	41	パチャカマク	狡猾	魔獣ネコマタ×邪龍ビュートーン
邪神	35	ミシャッグジさま	獰猛	魔獣ギャリートロット×邪龍チョトンダ
凶鳥	64	フレスベルク	獰猛	幽鬼ヴェータラ×堕天使ボティス
凶鳥	51	アンズー	愚鈍	幽鬼グレイマン×堕天使ビフロンス
凶鳥	36	カマソッソ	狡猾	幽鬼ヤカー×堕天使ニスロク
凶鳥	25	グルル	冷静	幽鬼オバリヨン×堕天使ジャックス
凶鳥	15	モー.ショボー	狡猾	幽鬼ガキ×堕天使セエレ
凶鳥	8	オンモラキ	愚鈍	凶鳥モー.ジョボー×精霊ノーム
妖樹	50	アールキング	狡猾	妖獣ピアレイ×夜魔インキュバス
妖樹	40	アルラウネ	狡猾	妖獣カクエン×夜魔ワイルド.ハント
妖樹	30	スクーグスロー	友愛	妖獣カクエン×夜魔キキーモラ
妖樹	20	サンジョウ	獰猛	妖獣チャグリン×夜魔モコイ
妖樹	10	ジュボッコ	冷静	妖獣ヘルハウンド×夜魔モコイ
死神	72	モト	冷静	魔王ミトラス×屍鬼コスモゾンビ×鬼女ランダ
死神	63	ケルヌンノス	獰猛	魔王ネルガル×屍鬼コスモゾンビ×鬼女アマゾーン
死神	54	ゲーデ	狡猾	魔王スルト×屍鬼くびなしライダー×鬼女アマゾーン
死神	47	チェルノボグ	獰猛	魔王ロキ×屍鬼くびなしライダー×鬼女ラ.リョローナ
死神	38	ペルセポネー	冷静	魔王バロール×屍鬼フェイスバインド×鬼女アチェリ
妖獣	61	フェンリル	冷静	魔獣アーマーン×邪鬼ギリメカラ
妖獣	52	カトブレパス	愚鈍	魔獣オルトロス×邪鬼ラクシャーサ
妖獣	45	カブラカン	愚鈍	魔獣カソ×邪鬼ガシャドクロ
妖獣	37	ピアレイ	獰猛	魔獣ネコマタ×邪鬼ラームジェルグ
妖獣	27	ジャージーデビル	狡猾	魔獣カタキラウワ×邪鬼ラームジェルグ
妖獣	23	カクエン	愚鈍	魔獣カンフュール×邪鬼イュポンダタラ
妖獣	15	チャグリン	愚鈍	魔獣ギャリートロット×邪鬼グレムリン
妖獣	7	ヘルハウンド	獰猛	妖獣チャグリン×精霊シルフ
邪鬼	59	グレンデル	獰猛	鬼女ボルボ×邪龍ムシュフシュ
邪鬼	51	ギリメカラ	冷静	鬼女アマゾーン×邪龍ピュトーン
邪鬼	43	ラクシャーサ	獰猛	鬼女ジャヒー×邪龍トゥナ
邪鬼	34	ガシャドクロ	冷静	鬼女ラ.リョローナ×邪龍ハクジョウシ
邪鬼	26	ラームジェルグ	獰猛	鬼女リャナンシー×邪龍ハクジョウシ
邪鬼	19	ウェンディゴ	獰猛	鬼女アチェリ×邪龍チョトンダ
邪鬼	13	イッポンダタラ	愚鈍	邪鬼ウェンディゴ×精霊ウンディーネ
邪鬼	5	グレムリン	愚鈍	邪鬼イッポンダタラ×精霊ウンディーネ
屍鬼	44	コスモゾンビ	冷静	悪霊ガロット×邪鬼ラームジェルグ
屍鬼	24	くびなしライダー	獰猛	悪霊クイックシルバー×邪鬼イッポンダタラ
屍鬼	11	パドロック	愚鈍	悪霊ポルターガイスト×邪鬼グレムルン
屍鬼	4	ドラッグクイーン	愚鈍	屍鬼パドロック×精霊シルフ
屍鬼	1	フェイスバインド	獰猛	屍鬼ドラッグクイーン×精霊シルフ
魔王	80	ミトラス	獰猛	大天使メタトリン×破壊神シヴァ×妖鬼ベルセルク
魔王	73	ネルガル	冷静	聖獣スレイプニル×魔獣ケルベロス×大天使メタトロン
魔王	65	スルト	狡猾	夜魔サキュバス×邪龍ヤム
魔王	59	ロキ	冷静	夜魔サキュバス×邪龍ファフニール
魔王	53	ツィツィミトル	獰猛	夜魔インキュバス×邪龍ムシュフシュ
魔王	48	バロール	獰猛	夜魔モコイ×邪龍チョトンダ
邪龍	69	ヤム	獰猛	龍王ウロボロス×幽鬼クドラク
邪龍	56	ファフニール	狡猾	龍王ヤマタノオロチ×幽鬼クドラク
邪龍	50	ムシュフシュ	獰猛	龍王ホヤウカム×幽鬼ヤカー
邪龍	39	ピュートーン	狡猾	龍王ミズチ×幽鬼チュレル
邪龍	31	トゥナ	冷静	龍王ノズチ×幽鬼オバリヨン
邪龍	21	ハクジョウシ	愚鈍	龍王ヤトノカミ×幽鬼ガキ
邪龍	12	チョトンダ	愚鈍	邪龍ハクジョウシ×精霊シルフ
幽鬼	57	ヴェータラ	冷静	妖精トロール×外道シャドウ
幽鬼	46	クドラク	獰猛	妖精ヴィヴィアン×外道アーバンテラー
幽鬼	37	グレイマン	冷静	妖精レプラホーン×外道マッドガッサー
幽鬼	29	ヤカー	冷静	妖精ジャックフロスト×外道マッドガッサー
幽鬼	19	チュレル	狡猾	妖精ペナンガル×外道ナイトストーカー
幽鬼	11	オバリヨン	愚鈍	妖精ビクシー×外道スライム
幽鬼	3	ガキ	愚鈍	幽鬼オバリヨン×精霊シルフ
悪霊	45	ウィッカーマン	冷静	妖獣ピアレイ×屍鬼くびなしライター
悪霊	32	ディブク	狡猾	妖獣カクエン×屍鬼パドロック
悪霊	18	ガロット	狡猾	妖獣チャグリン×屍鬼フェイスバインド
悪霊	10	クイックシルバー	愚鈍	妖獣ヘルハウンド×屍鬼フェイスバインド
悪霊	2	ポルターガイスト	愚鈍	悪霊クイックシルバー×精霊ノーム
外道	53	シャドウ	狡猾	凶鳥カマソッソ×悪霊ディブク
外道	31	アーハンテラー	冷静	凶鳥カマソッソ×悪霊ガロット
外道	25	マッドガッサー	狡猾	凶鳥モー.ショボー×悪霊クイックシルバー
外道	13	ナイトストーカー	獰猛	凶鳥オンモラキ×悪霊ポルターガイスト
外道	1	スライム	愚鈍	外道ナイトストーカー×精霊サラマンダー
威霊	82	アリラト	冷静	新月時魔神ヴィシュヌ×魔王ネルガル
威霊	76	ハチマン	友愛	新月時魔神バアル×魔王ツィツィミトル
威霊	61	オメテオトル	冷静	新月時魔神オーディン×魔王バラール
威霊	55	ブラックマリア	冷静	新月時魔神マハーマユリ×魔王バロール
狂神	74	ディオニュソス	獰猛	満月時魔神バアル×魔王スルト
狂神	66	アティス	獰猛	満月時魔神オーディン×魔王バロール
狂神	52	アラミサキ	獰猛	満月時魔神マハーマユリ×魔王バロール
狂神	37	オグン	獰猛	満月時女神フォルトゥナ×邪神ミシャグジさま
英雄	83	コウテイ	冷静	地母神セイオウボ×LV 80以上造魔
英雄	77	ラーマ	冷静	魔神ヴィシュヌ×LV 70以上造魔
英雄	68	サラディン	冷静	威霊アリラト×LV 60以上造魔
英雄	61	ジークフリート	冷静	魔神ルーグ×LV 50以上造魔
英雄	54	ジャンヌ.ダルク	冷静	威霊ブラックリア×LV 40以上造魔
猛将	81	マサカド	獰猛	新月時威霊ハチマン×LV 80以上造魔
猛将	65	ロンギヌス	冷静	新月時大天使メタトロン×LV 70以上造魔
猛将	57	ヨシツネ	獰猛	新月時威霊ハチマン×LV 60以上造魔
猛将	51	ハゲネ	冷静	新月時邪龍ファフニール×LV 50以上造魔
猛将	44	ラリョウオウ	冷静	新月時龍神セイリュウ×LV 40以上造魔

Text：古拉拉_B
鳴謝：大海、Cindy (HKDDR)、子濃

DANCE DANCE REVOLUTION

PS
發行商：Konami
發售日：發售中
售價：5800日圓
Act/對應震動手掣/對應專用控制器/MEM

彈死！(Dance) 彈死！(Dance) 革命第三回！(都係最終回！)

最後隱藏曲～PARANOiA KCET Clean Mix～

這首是最新的難曲，速度和PARANOiA相約(Bpm約180)，但是明顯混音方面下了很多功夫，聽起來令人煩擾的噪音少了很多，換了一些很「乾淨」的效果音。PARANOiA KCET Clean Mix會在業務用版的Dance Dance Revolution～Link Version中出現，如果大家能夠完成它的話(當然之前要將Save Card插進機內)，便可以將它帶回家中玩個夠。不過香港暫時未能玩到DDR的Link Version……(編按：你又如何找到這首歌呢？筆者：為了帶給大家完善的攻略，當然要到日本……找朋友替我抄Save啦！)另外，有傳聞只要完成500次的Hard Mode便可以玩到這首歌，暫時未能証實。不過多玩幾次，傳聞對「減輕體重」有莫大幫助哩！(笑)

閒話休提，現在就一起看看這首隱藏歌！

Hard 難易度：6

注意點〈1〉：

貫徹《PARANOiA》的特色，經常會出現三連8分音，因為大部份讀者都會在專用毯上玩的關係〈相信是有「平價」專用毯的關係吧〉，踏的時候就要加倍留意。另外，玩者很易將同時踏和8分音混在一起，要留意歌曲中段出現的8分音。

注意點〈2〉：

在第15、16節開始出現3連8分音。因為之前的是四分音箭咀，所以換腳或不換腳去踏也可以，但是第17節的同時踏之後亦會有連續的8分音，應在同時踏之後將雙腳留在原處，然後再踏8分音箭咀。

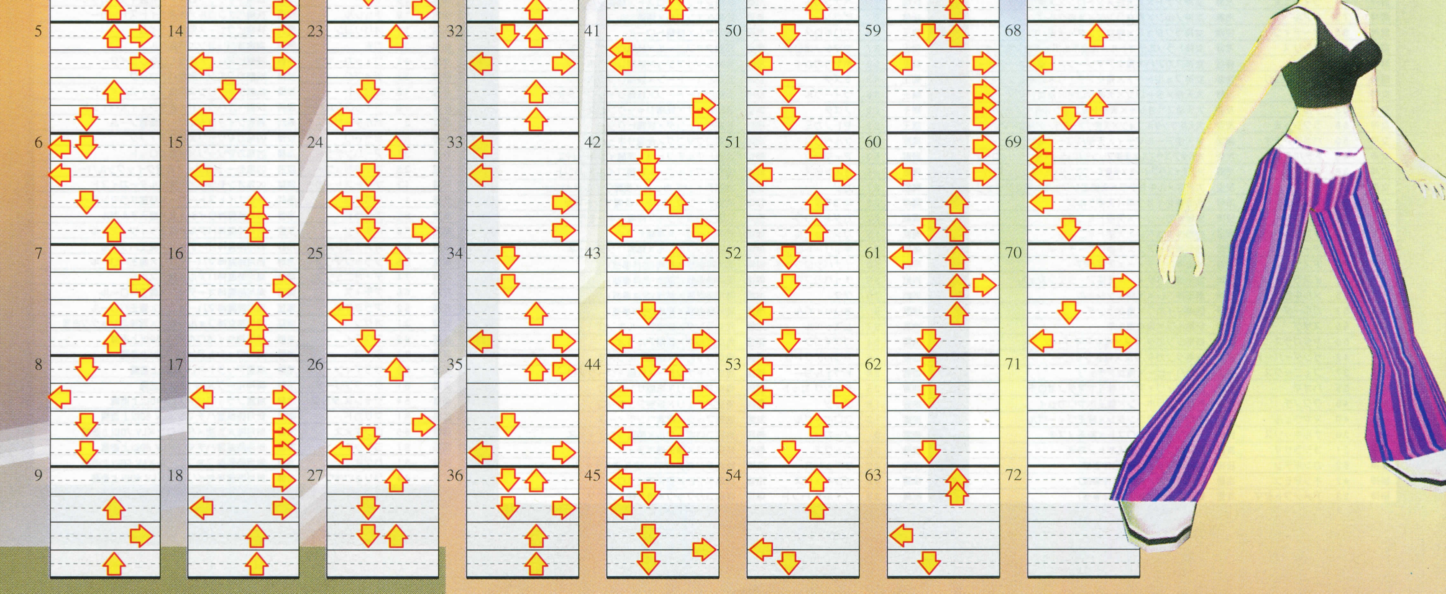
注意點〈3〉：

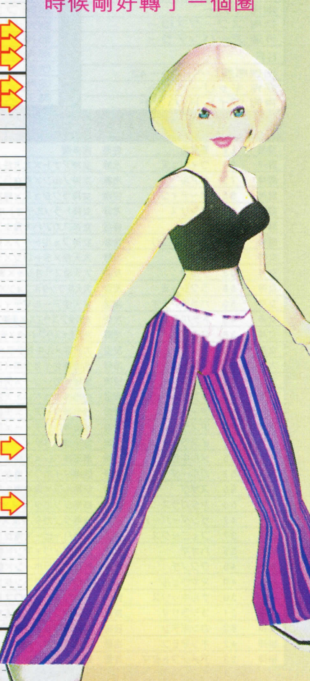
來到這個階段，大家踏「↑、↑↓」一類箭咀時「換腳」應該不是太大問題，不過要留意第18、19節的一類情況〈「↑、↑、↑↓」〉，因為歌曲的速度較高，換腳可能引致Miss。如果未能習慣的話，就在那個位置轉身便可以。

注意點〈4〉：

在第43節開始會再出現連續8分音箭咀，可以參考下列步法：

1〉↓〈重心腳〉
2〉←→同時踏
3〉↑↓同時踏〈身體90度轉〉
4〉←→同時踏〈背向畫面〉
5〉3連8分音〈左腳踏↑、右腳踏←→〉
6〉3連8分音〈右腳踏←、左腳踏↓〉
7〉3連8分音〈左腳踏↓、右腳踏→〉
8〉3連8分音〈右腳踏←、左腳踏↑〉完成的時候剛好轉了一個圈





Another 難易度：7

注意點〈1〉：

第3、4節的參考踏法：

1〉↑→同時踏
2〉←→同時踏〈將踏↑的腳移到←〉
3〉右腳踏↑
4〉左腳踏↓
5〉左腳踏↓、右腳踏←〈背向畫面〉
6〉←→同時踏〈將左腳提到→〉
7〉右腳踏↓
8〉最後以左腳踏↑便完成

第5、6節的踏法和上述的一樣。

注意點〈2〉：

第19、23節的參考踏法：

1〉↑→同時踏
2〉←↑同時踏〈將踏→的腳移到←〉
3〉←↓同時踏〈將踏↑的腳移到↓〉
4〉最後↓→同時踏〈將踏←的腳移到→〉便完成

第23節也可以用類似的步法，只是在開始時方向稍有不同。

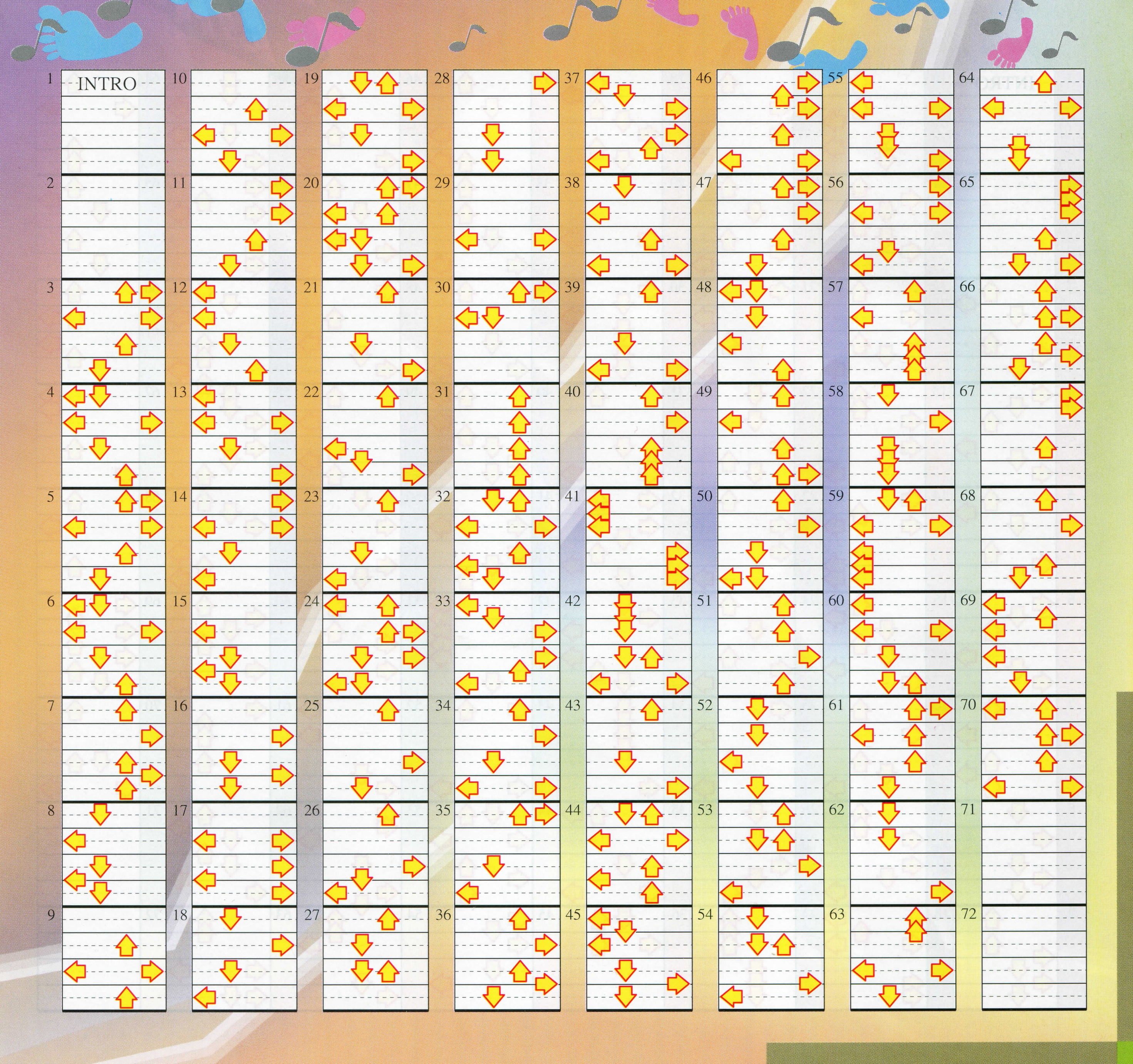
注意點〈3〉：

第33節的兩組8分音參考踏法：

1〉第一組3連8分音←↓→分別用左腳、右腳、左腳去踏〈像行路一樣〉；
2〉第二組3連8分音→↑←同樣分別以左腳、右腳、左腳去踏〈剛好轉了一個圈〉。

注意點〈4〉：

歌曲中段會有很多沒有節咀的地方，不要以為是休息的時間，因為這樣反而會更易失誤。到了末段就會再次出現8分音3連踏及一些看似同時踏的8分音，要注意。



Maniac 難易度：8

注意點〈1〉：

八爪魚之家的最新成員，在之前兩個版本出現的「同時踏」都受到詛咒而移了位，變成了連續8分音，大家必需在七日之內完成它，然後將有記錄的Save Card送給別人……

不用怕啊，只是跟大家開個玩笑，不過連續8分音的確是Maniac版的一大難關，習慣使用關西步〈關於步法的介紹請參閱第99期《遊戲誌》〉的玩者的「有利腳」會忙個不停；用關東步的玩者就會較有利，但是要用小跳躍來補足「換腳」速度的不足。至於使用自由步的玩者，可以嘗試借助「滑行」〈請參閱第99期《遊戲誌》的特殊技介紹〉。

注意點〈2〉：

第3、4節的參考踏法：〈第5、6節的踏法和下列的一樣。〉

1〉↑、→、↓3連8分音〈分別以左〈腳〉、右、左的方法去踏〉
2〉↑、←、↓〈分別以右〈腳〉、左、右的方法去踏〉
3〉←、↓、↑〈分別以右〈腳〉、左、右的方法去踏〉
4〉→、↓、←3連8分音〈分別以右〈腳〉、左、右的方法去踏〉
5〉轉身以左腳踏↑，之後的步法和〈1〉相同。

注意點〈3〉：

第32節的連續8分音中，最後的兩個8分音建議改用滑行，這麼在第33節的「↓、←、→」便踏得較準確。另外在第34及42節都會有5連8分音的出現，要小心第一踏的時間及樓下可能投訴〈編按：如果大家踏得太大力的話，或會對樓下一層的人造成影響。〉



創作屬於自己的舞步～Edit Mode

如果大家覺得原裝的腳譜仍然是挑戰性不高的話，便可以試試用Edit Mode來創作一些難高更高的腳譜。Edit Mode的取得方法十分簡單，只需到業務用版本的Dance Dance Revolution Link Version上，成功完成遊戲一次便可以得到一個記錄(當然之前先要插入Save Card)，回到家裏便會發現一個新選項「Edit」。在未有業務用的版本之前，令到Edit Mode出現的方法，唯有完成五百首歌。

Edit Mode 的使用方法

■這就是設計舞步時的畫面。

1. 選擇要設計舞步的歌；



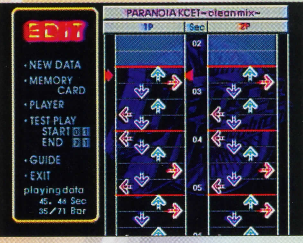
2. 選擇是否使用原本的舞本作藍本；



3. 選擇設計的模式(單人／雙人或者Double Play)；



4. 開始設計自己的舞步；



5. 完成設計後，在Memory Card一項中選擇Save，再替腳譜命名便可以拿到遊戲機中心「跳」〈亦可以Training Mode中選擇已設計的腳譜來練習〉。

Edit Mode 的操作方法：

↑↓	往上、下移動
←→	選擇左邊及右邊的箭咀(設計雙人玩或者Double Play的舞步時用)
○	決定／配置→箭咀
×	取消／配置↓箭咀
□	配置←箭咀
△	配置↑箭咀
L1	改變移動單位(音節)
L2	用來選擇某段的音節
R1	配合↑↓移動
R2	將游標所處的小節內的箭咀全部刪去
Start	叫出選項
Select	將中間的顯示切換為時間／小節

按 Start 出現的選項(由上至下)：

拷貝	將某一段的箭咀抄下
剪下	將某一段的箭咀抄下後刪去原文
貼上	將剪下的箭咀貼在指定的位置
刪去	將某一段的箭咀刪去
取消	解除選項



■按L2便可以選擇某段的音節(如圖)

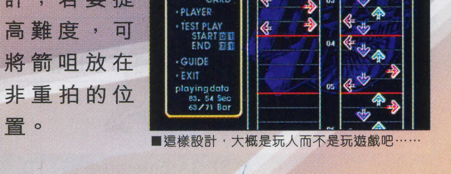
使用 Edit Mode 的提示：

—每首歌是由若干音節所組成，而每一音節內有四個四分音，按L1後便會減為藍色的8分音(俗稱半拍位)，再按便會減至黃色的16分音。

■左邊的是正常的四分音，右邊的由上至下是四分、8分和16分音。

—不應在同一拍內配置多於兩個的箭咀(雖然設計上是許可的)。

—設計的時候，可以用原裝版本的舞步為藍本，亦可以自行設計；若要提高難度，可將箭咀放在非重拍的位置。



■這樣設計，大概是玩人而不是玩遊戲吧……

～玩完個答案唔好話人知～心理測驗之「DDR中毒程度測試」

(Designed by： 大海、Cindy & 古拉拉_B)

如果以下情況曾發生在你／妳身上，便答「是」：

□01. 如果有錢又有位擺的話，你好想買番部Dance Dance Revolution〈DDR〉返屋企。
□02. 如果冇錢又冇位擺的話，你仲係好想買番部DDR返屋企。
□03. 即使冇PS機都會照買PS版DDR。
□04. 一闔埋眼就會見到啲箭咀。
□05. 睇得上眼除咗有人之外，就只有箭咀。
□06. 見到箭咀隻腳就會郁。
□07. 行街果陣聽到時裝舖嘅音樂，會即時停低。
□08. 行街果陣聽到時裝舖嘅音樂，隻腳會有規則地郁動。
□09. 行街果陣聽到時裝舖嘅音樂，會喺人地間舖入面雙腳有規則地郁動。
□10. 行街果陣聽到時裝舖嘅音樂，雙腳會不受控制入去問個sales隻碟係乜。
□11. 企嘅時候只可以踩身邊四尺範圍(↑→↓←)。
□12. 一入到機鋪第一件事就係走埋去DDR度／搵部DDR。
□13. 喺遠遠睇到部DDR就會好興奮咁跑過去。
□14. 喺遠遠睇到部DDR同自己嘅另一半，就會好興奮、不受控制咁跑過去部DDR度。
□15. 見到一邊台無人跳，而個場又無乜人的話，你會忍唔住走上去跳。
□16. 見到兩邊台都有人跳，而個場又無乜人的話，你會忍唔住喺台下跳。
□17. 見到兩邊台都有人跳，而個場又好多人的話，你都會忍唔住喺台下跳。
□18. 對十蚊銀零舍有親切感。
□19. 寧可唱廿蚊紙，都唔會用手頭上的十蚊餅。
□20. 所有貨幣單位變成「×局DDR」計。
□21. 一起身就去開部PS跳DDR當早操。
□22. 因為長期玩DDR而令到腳底印住箭咀。
□23. 即使自己跳得點叻都好都唔會驕傲。
□24. 見到跳得唔叻嘅人，會想去教佢。〈不分男女)
□25. 見到跳得唔叻但係好驕傲嘅人，會想去教訓佢(不分男女)。
□26. 唔可以接受有人企係部機度玩緊都仲喺度吸煙同飲食。
□27. 唔可以接受有人粗暴對待部機。
□28. 可以接受有人赤腳玩DDR。
□29. 可以接受有人用膝頭玩DDR。
□30. 可以接受有人用頭去玩DDR。
□31. 對以下英文字有極大反應：Butterfly、Mellow、Paranoia、Business、Kung-Fu、AM、Brilliant、KCET、BOYS、Faith；或者中文字：跳舞、革命、箭咀、腳譜、轉、跣步、上、下、左、右、前、後、90度；對數字敏感：180、190。
□32. 有時出到街都會行到好似跳舞咁。
□33. 好多時企喺度都好似跳舞咁。
□34. 可以喺Mirror mode時候背向畫面玩 Butterfly。
□35. 聽到一啲節拍強勁嘅音樂個身會忍唔住郁。
□36. 聽到一啲節拍唔係好勁嘅音樂個身都會忍唔住郁。
□37. 個腦成日都會諗住點玩花式。
□38. 行街果陣成日都會無端端玩花式。
□39. 試過起碼一次印箭咀(腳譜)或者歌詞。
□40. 起碼一次意圖將箭咀(腳譜)或者歌詞當紋身。
□41. 起碼一次意圖將髮型改為爆炸裝(DDR第一代1P角色)。
□42. 起碼一次意圖將歌名當做自己個名。
□43. 起碼一次夢見過部DDR。
□44. 試過係屋企或機鋪偷偷地練習。
□45. 試過背腳譜或者歌詞。
□46. 試過背每份腳譜嘅總踏步數及最高得分。
□47. 試過背歷代DDR創作組嘅工作人員名單。
□48. 每日睇／踩箭咀數目多過你食飯嘅米粒數目。
□49. 一日冇跳個心硬係覺得唔自在。
□50. 兩日唔跳DDR就會開始出現雙腳抽搐。
□51. 跳完之後嘅七日內，如果唔再跳，就會驚啲箭咀喺電視度爬出嚟。
□52. 聽到人哋玩緊啲有歌詞嘅歌〈例如Butterfly〉嗰陣會跟住唱。
□53. 揀衫或者揀鞋果陣會以「啱唔啱着嚟玩DDR」作為考慮因素之一。
□54. 出街時諗都唔諗，無論去飲去玩都係着一對為DDR而設嘅鞋
□55. 冬天都好，點都會有件短袖衫打底。(因為玩DDR會出汗，需要更換時較方便)。
□56. 叫自己另一半做「↓↓↓←→←→」。
□57. 喺Konami 公司門口請願，要求佢地將自己所屬一區(或者全港)DDR嘅數目同「老麥」、「些粉」看齊。

計算「是」的總數，便可以知道你屬那一類人：

答0～20條「是」：冇毒人士，DDR對你嚟講係可有可無，絕對唔喺你「重要事情」嘅頭三位內。
答21～40條「是」：「中」毒人士，DDR喺你心目中已經有一定地位，一半嘅空閒時間都會喺舞台上渡過。
答41～57條「是」：猛毒人士，DDR同你差唔多係二為一體，相信你識唔少DDR嘅同志，祝你歌精舞勁！
答58條「是」：得57條但係你有58個「是」?!你係唔係一邊跳一邊睇緊哩個測驗呀?

Presented by：山寺良牙

北＊面＊的＊戀＊愛＊小＊說

往北去——White Illumination

各位喜歡戀愛模擬遊戲的DC玩家，有否購入這遊戲呢？有否覺得遊戲十分難玩呢？今次便由本人簡說一下各女孩的日程及事件小對應法吧！



製造商：Hudson
發售日：發售中　價格：5800日圓
記憶：最少20 Block
SLG（Travel Communication）／MEM

春野琴梨（CV：千葉紗子）



最初相會日子：8月1日 新千歲機場

日程表

日期	地方
8月1日	新千歲機場・Rose Building南平岸（ローズビル）
8月2日	在札幌內觀光・舊道廳…等
8月3日	在小樽約會・運河工藝館…等
8月4日～7日	網球部夏令營
8月8日	在札幌約會・Loft（ロフト）…等
8月9日	Rose Building南平岸
8月10日	家庭旅行・夕張…等
8月11日	家庭旅行・摩周湖
8月12日	在小樽約會・Dream Beach（ドリームビーチ）

簡說

8月1日：放下行裝後，一同到附近超市購入菜餚；吃過晚飯，她會問玩者翌日是否有空一同到札幌觀光。

8月2日：約會當日到Karaoke唱歌時，會出現選項表現出玩者對琴梨的感情；當晚也會問玩者翌日是否有空一同到小樽觀光。

8月3日：若此日沒與鮎約會的話，便會到小樽，在玻璃店她看上了一個小製品，想過後不如買個送給她吧！其後還去水族館、看到夕陽山丘公園。

8月7日：琴梨回來，一起吃飯時說開快沒茶葉，玩者可以借機約她翌日一同約會。

8月8日：約會時到紅茶店「アッサム」談到有關茶的事，當晚她說在10日會有個家庭旅行，希望玩者也一同去，你會怎樣回答呢？

8月9日：晚上她帶一件襯衣，上面寫著的文字好像有別的意思似的。

8月10日：來到目的地，現該處有網球場，於是她便邀請玩者一起打網球，結果會影響好感度。

8月11日：琴梨險被車碰到，幸好千均一髮之際玩者救了她，這時玩者最好抱緊她令其安心下來；回到家中她仍心神不安，玩者亦該與她有個決定性的關係了！





川原鮎（CV：広橋佳以）

簡說

8月2日：與琴梨約會當日會遇上她，到Karaoke時會出現選項，選「只是親戚的喜歡（親戚としての好き）」的話，她便問玩者翌日是否有空去約會；當晚另回答翌日與鮎有約時，翌日便會自動去約會。

8月3日：約會當日到遊樂場，她喜歡刺激機動遊戲，此外進鬼屋時玩者需有少少反應。在分別前會有重要的回應，究竟玩者會否答應她回來後再約會呢？

8月8日：想約她的話必需在早一晚約會她，否則……。約會當日她會將作得的曲給玩者聽，到時不要只顧聽而沒反應，這樣會弄怒她。

8月9日：被硬捉去吃冰淇淋後，便到天狗山漫步，從中得知她一些秘密及壓力，其後玩者需適當地說出她的優點，關鍵就在玩者的回答。

8月10日：特別是10日的海灘約會，會得知有關她的過去。

8月14日：在上次約會得知今天她會去選考，既然是她約玩者的，最好便不要帶琴梨去，若時間尚早可以買花束到會場送給她，到最後她能否合格呢？





最初相會日子：8月2日 狸小路

日程表

日期	地方
8月2日	狸小路・遊戲機中心・Karaoke
8月3日	在札幌約會・Tiny Olympia（テイネオリンピア）
8月4日～7日	網球部夏令營
8月8日	在札幌約會・大通公園…等
8月9日	在小樽約會・音樂盒堂（オルゴール堂）…等
8月10日	在小樽約會・Dream Beach
8月14日	選考・狸小路
8月15日	在札幌約會・電視塔（テレビ塔）



愛田めぐみ（CV：大谷育江）

簡說——



8月3日：當晚琴梨母親說因工作，而琴梨亦要去夏令營關係，要求主角暫住她親戚的牧場「愛田牧場」，應承她的話便會正式進入愛田めぐみ的故事。

8月4日：一到車站便發生很多事，一是めぐみ走失了她的愛貓小黑(クロ)，二是忘記會面者的資料，結果弄到十分好笑，最後玩者幫助她找回小黑之餘，亦認出玩者的身份，接著便乘車到愛·ミ牧場。在該處參觀過及吃飯後便去睡覺。

8月5日：清早起來便到牧場幫手取牛奶(小遊戲，今後每天早上及黃昏均需做一次)，完成工作後便與めぐみ到薰衣草田(ラベンダー畑)約會，當中發生めぐみ誤碰到禿頭者的攪笑事件。當晚她母親說給玩者有關めぐみ的事，懷疑她像有秘密男友似的，所以叫玩者去查探一下。

8月6日：與めぐみ到向日葵山丘約會，她同時建議到田中玩迷宮，當然小遊戲亦同時出現，完成迷宮後便會追著めぐみ。當晚在窗口看到後山方面有燈光，於是便隱隱的追上去，最後發覺不是秘密男友，只而她養了一隻野生狸貓，還要玩者保守這秘密。

8月7日：今天則到新富良野王子酒店(プリンスホテル)，當地看到乘熱氣球的地方，於是便借機與她一同乘坐。當晚她帶玩者到她房間一起看星，並說出她的心中話及以前住在東京的事；回到房間時遇上小黑，牠的意思好像要帶玩者到某處，於是便跟著牠來到牛舍，發覺有異常的舉動，於是便通知めぐみ的父親，經獸醫診斷後原來牛媽媽生了3隻小牛，幸好玩者通知得早，否則便會死去一隻；翌日，愛田めぐみ便送玩者回去。



最初相會日子：8月4日 美瑛車站

日程表

日期	地方
8月4日	美瑛車站·愛田牧場
8月5日	在富良野約會·富田農場(ファーム富田)
8月6日	在北龍町約會·向日葵山丘(ひまわりの丘地)…等
8月7日	在富良野約會·熱氣球乘搭地方(気球乗り場地)…等
8月8日	在留萌約會·濱中海灘(浜中海水浴場)

ターニャ・リピンスキー（CV：坂本真綾）



最初相會日子：8月4日 小樽運河工藝館

日程表

日期	地方
8月3日	與琴梨約會時·運河工藝館…等
8月4日	在運河工藝館相會
8月5日	在運河工藝館幫忙
8月6日	在運河工藝館發生事件
8月7日	到札幌國際醫院探望她
8月8日	在錢函約會·茶室「樹的房間」(樹の部屋)

※會根據最初相會日子的不同而有故事變化，特別是6日的選項會影響到7日的故事。

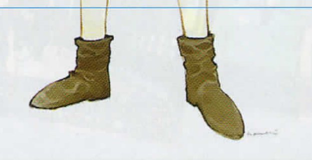
簡說——

8月3日：與琴梨約會來到此店，首次看到ターニャ認真正作的樣子。

8月4日：早上來到店的售買場，看到別人碰到花瓶即將跌下，於是玩者便立刻上前接著，她見到這情況感到開心。當天黃昏在看到夕陽的小丘公園再次遇上她，交談一會後二人便到茶室再談，該處談到她的寶物(吊飾)；聽過她的話後便決定去幫助她，交談亦最好以工作的事為主。

8月5日：早上到工藝館見到她，玩者說對此工作有興趣後，便一整天幫她忙，在工作中用心聽她說話的話會取得不少好感。同日黃昏在小樽車站看到她被二男騷擾，於是便上前救她，不過到最後她的寶物還是損壞了！

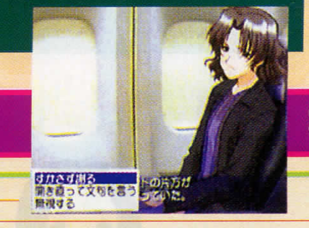
8月6日：來到工藝館，她終於找到能製成吊飾的主要成份，並且做得了一件出來，可是店長認為不好不讓它擺放出來，結果她心情低落。











椎名薰（CV：榊原良子）

簡說

8月1日：在飛機上會遇上她，玩者因弄錯安全帶的事而向她致歉，亦順道問她的名字，雖這會令好感度跌少許，但之後可以利用浴室的回想取回。

8月4日～6日：偶然在4日於北海道大學前再會，雖然有少許礙著她，還是與她談了不少話題。

8月7日：同樣在大學前交談，突然有輛車失控衝過來，玩者需出手護著她，不過最後玩者亦因此遇上意外，送進她所屬的北海道大學附屬醫院；當晚，陽子（琴梨的母親）及琴梨會內探病。

8月8日：與她在白楊樹的路上散步交談，並且說到她的魅力，之後她突然滑倒，這時玩者立刻用左手護著她；差不多完成事件時，玩者若選想看看書（本でも読もうかな）的話便會取得本叫「激突！」的書。

8月10日：主角在醫院觀察了數天後發覺沒大礙，於是便於今天出院；當日為了慶祝出院便請她一起去吃飯，之後她對主角的事亦開始改觀起來。









最初相會日子：8月1日 飛機上

日程表

日期	地方
8月1日	飛機上
8月4日～7日	在北海道大學某處看書
8月8日～10日	在北海道大學附屬醫院發生事件
8月11日	在室蘭約會．地球岬…等

※會根據最初相會日子的不同而事變化，基本根據在4日再相會時。

里中梢（CV：豐口めぐみ）







最初相會日子：8月4日四丁目廣場（プラザ）前

日程表

日期	地方
8月4日	Rose Building南平岸．四丁目廣場前
8月5日	在札幌車站前發生事件
8月6日	在札幌約會．羊丘瞭望台（羊ケ丘展望台）
8月7日～12日	騷擾電話期間．春野家書房
8月13日	在札幌市內再相會
8月14日	於Tisen Hall（テイセンホール）發生事件

簡說

8月4日：突然收到古怪的錯電話，說是去取回電腦，於是便去查探一下，在四丁目廣場前遇上梢；當晚她會打電話來。

8月5日：在札幌車站前遇上她，接著在中華冷麵小食店遇上由子，為了「青色的月夜」而與由子吵架；其後追著梢到茶室，到該處又與梢為了「青色的月夜」而吵架，回家後她會來電約玩者翌日出來。

8月6日：在羊丘瞭望台約會時，原本說開電腦的話題，不過後來說到她自身的事，其後她甚不高興，並且故意扮玩者說話，於是便吵起來並打了她一下，之後當然是約會泡湯了！不過這亦是原故事的發展，反若向她謝罪的話便以後也見不到她。

8月7日～12日：之後連續六日均會有無聊電話打來，這擺明是她的所為，於是故意問是否她（ひょっとして…、梢ちゃん？），這期間中絕對見不到她，若果想有個美滿的結局，最好還是不要出外一直留在家中。

8月13日：她打過6次電話來後，在當日下午出去，這便可見到她，而她亦會對玩者說出令人驚嚇的發言。





櫻町由子（CV：南央美）



最初相會日子：8月3日 小樽

日程表

日期	地方
8月5日	札幌車站前・中華冷麵小食店
8月9日	在支笏湖約會・苔之洞門（苔の洞門）…等
8月10日	參觀千歲航空自衛隊基地
8月12日	在Cube Big（キュービック）發生事件
8月13日	在春野家書房時她來電
8月14日	在積丹約會・島武威海岸

※會根據梢的事件出現日而變化

簡說

8月5日：在札幌車站前的中華冷麵小食店遇上由子，為了「青色的月夜」梢與由子吵架，其後不理會（去追）梢，留在原地；其後她便會用電單車載玩者到中華食品店，再者送主角回平岸車站，分別前會互相交換手提電話號碼。

8月8日：由子來電約會主角

8月9日：到支笏湖周圍約會、遊車河，並且到過丸駒溫泉旅館入浴及札幌的咖哩店，最後她送主角回平岸車站。

8月10日：在札幌車站前與由子會合後到千歲航空自衛隊基地參觀

8月12日：差不多黃昏她來電說在Susukino（ススキノ），聽她的口吻好像不妥，於是便立刻前往Susukino，到該處看到她泥醉的倒在地上，隨後只好抱她到通宵營業的茶室，從言談中聽到有關她的初戀情人的事。

8月13日：由於整夜看護著她結果弄上早上才回去，當晚由子會再次來電約玩者明日出來。







左京葉野香（CV：川澄綾子）



最初相會日子：8月2日 須貝Building

日程表

日期	地方
8月2日	須貝Building
8月6日	於須貝Building發生事件・往北海軒
8月7日	於往北海軒發生事件
8月8日	尋找材料・二条市場…等
8月9日	在札幌約會・SPA Land（SPAランド）…等



簡說

8月6日：黃昏時段到遊戲機中心，看到她與一流泯發生口角，做男生的該是出手相救，是救了她不過玩者會被打，最後葉野香帶了玩者回她家「北海軒」去療傷。

8月7日：當晚到北海軒，見到她幫忙做事，玩者亦理應對拉麵有點興趣吧！（ラーメンを気に入たからね。）其後昨日的流泯們來到，令店充滿危機氣氛，後來流泯的首領，即壽商事的社長來到後才有點緩和。其後她送玩者回家時，說到有關還債有甚麼提議，最好的方法當然是想些新菜單（新メニューとかどうだろう？）來吸引顧客，最後約明天出來購物。

8月8日：翌日與她一同買材料，看她這麼埋頭苦幹的去做，倒不如借機問問她為何經常戴著眼罩的事；追回她到北海軒後，她便借機約明天的行程。

8月9日：在札幌車站前會合後，便先到札幌的商店街，當中需特別留意到葉野香今天是沒有戴眼罩的，期間會先購入泳裝，當然泳裝可以由玩者的品味所選；再者到SPA Land去游泳。

成功完成夏季天編後便會進入冬季編，通常好感度最高的女孩會到機場迎接玩者；之後有兩天的約會日子，約誰也沒關係，不過最好仍是約好感度高的女孩。而約會當日可以去的地方分2個地域共3處地方可去，當中有有不少的地方需由玩者回應，這會影響到女孩的好感度；通常如在約會當日她向玩者表白的話便可說是成功。到12月31日最後一天，玩者便需作最終決定，至於成功與否則由玩者去看了！





TEXT：比卡超



N64
製造商：NINTENDO
容量：256M
發售日：發售中　售價：5800日圓
SLG / 4人 / MEM / 對應64 GB PACK



成爲精靈掌門人之道

前言







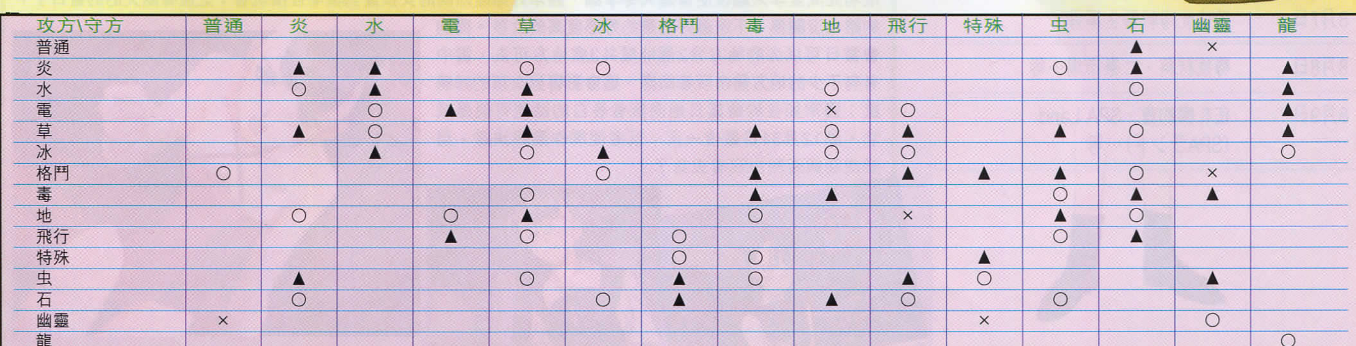
深受小朋友歡迎的《POCKET MONSTERS》（港釋：口袋小精靈），在N64中大顯威風，在上期已為大家介紹過最新推出的《POCKET MONSTERS STADIUM 2》，不知道大家有沒有集齊所有小精靈來挑戰遊戲內的所有杯賽呢？若你是有這樣的恆心，那就要先熟讀以下的資料，來挑戰遊戲內的小精靈杯賽了，因為不同的小精靈有不同的戰鬥技術，要取得勝利並不容易啊！

各杯賽的規則

杯賽名	主要規則	LV限制
NINTENDO CUP'99	不能選用第1和第2回的全國大賽中出場的小精靈	1~50
NINTENDO CUP'98	不能使用98年POKEMON LEAGUE決賽中出場的小精靈	1~30
NINTENDO CUP'97	除了田ミュウツー、ミュウ田之外，其餘均可	50~55
ULTRA CUP	沒有小精靈的出場限制	對手全LV 100
YELLOW CUP	任何一隻小精靈均可出場	15~20
FANCY CUP	小精靈的高度必需是2m以下／體重必需是20kg	25~30

精靈相性表

由於每隻小精靈均有自己的屬性，有些還會互相剋制，這屬性分為普通（ノーマル）、炎（ほのお）、水（みず）、電（でんき）、草（くさ）、冰（こおり）、格鬥（かくとう）、毒（どく）、地（じめん）、飛行（ひこう）、特殊（エスパー）、虫（むし）、石（いわ）、幽靈（ゴースト）和龍（ドラゴラ），共15種，由於這對戰鬥的結果影響很大，所以要好好熟稔這個相性表



攻方\守方	普通	炎	水	電	草	冰	格鬥	毒	地	飛行	特殊	虫	石	幽靈	龍
普通													▲	×	
炎		▲	▲		○	○						○	▲		▲
水		○	▲		▲				○				○		▲
電			○	▲	▲				×	○					▲
草		▲	○		▲			▲	○	▲		▲	○		▲
冰			▲		○	▲			○	○					○
格鬥	○					○		▲		▲	▲	▲	○	×	
毒					○			▲	▲			○	▲	▲	
地		○		○	▲			○		×		▲	○		
飛行				▲	○		○					○	▲		
特殊							○	○			▲				
虫		▲			○		▲	○		▲	○			▲	
石		○				○	▲		▲	○		○			
幽靈	×										×			○	
龍															○

（註：○＝有效／ ▲＝普通／ ×＝無效）

精靈戰鬥技表

技名	類型	威力	命中	PP	效果
あくまのキッス	普通	—	75	10	令對手睡覺
あなをほる	地	60	100	10	攻擊
あばれる	普通	90	100	20	令對手混亂
あやしいひかり	幽靈	—	100	10	令對手混亂
あわ	水	20	100	30	令對手速度下降
いあいぎり	普通	50	95	30	攻擊
いかり	普通	20	100	20	令自己攻擊力上升
いかりのまえば	普通	—	90	10	令對手體力減半
いとをはく	虫	—	95	40	令對手速度下降
いやなおと	普通	—	85	40	令對手防衛力下降
いわおとし	飛行	50	65	15	攻擊
いわなだれ	飛行	75	90	10	攻擊
うたう	普通	—	55	15	令對手睡覺
えんまく	普通	—	100	20	令對手命中率下降
おうふくビンタ	普通	15	85	10	二至五回攻擊
オウムがえし	飛行	—	100	20	使用對手的技
オーロラビーム	冰	65	100	20	令對手攻擊力下降
かいりき	普通	80	100	15	攻擊
カウンター	格鬥	—	100	20	當受到攻擊時便會反擊
かえんほうしゃ	炎	95	100	15	燒傷對手
かくばる	普通	—	100	30	令自己攻擊力上升
かげぶんしん	普通	—	100	15	令自己回避力上升
かぜおこし	飛行	40	100	35	攻擊
かたくなる	普通	—	100	30	令自己防衛力上升
かなしばり	普通	—	55	20	封對手其中一種技
かまいたち	普通	80	75	10	儲氣
がまん	普通	—	100	10	當受到攻擊時便會反擊
かみつく	普通	60	100	25	令對手害怕
かみなり	電	120	70	10	令對手麻痺
かみなりパンチ	電	75	100	15	令對手麻痺
からてチョップ	格鬥	50	100	25	緊急回避
からではさむ	水	35	75	10	二至五回攻擊
からにこもる	水	—	100	40	令自己防衛力上升
からみつく	普通	10	100	35	令對手速度下降
きあいだめ	普通	—	100	30	緊急回避
キノコのほうし	草	—	100	15	令對手睡覺
きゅうけつ	虫	20	100	15	吸收對手的體力
きりさく	普通	70	100	20	緊急回避
クラブハンマー	水	90	85	10	緊急回避
くろいきり	冰	—	100	30	雙方變回正常
けたぐり	格鬥	50	90	20	令對手害怕
こうそくいどう	特殊	—	100	30	令自己速度上升
ゴッドバード	飛行	140	90	5	儲氣
サイケこうせん	特殊	65	100	20	令對手混亂
サイコウェーブ	特殊	—	80	15	攻擊
サイコキネシス	特殊	90	100	10	令對手特殊能力下降
さいみんじゅつ	特殊	—	60	20	令對手睡覺
じごくぐるま	格鬥	80	80	25	當受到攻擊時便會反擊
じこさいせい	普通	—	100	20	令自己完全回體力
じしん	地	100	100	10	攻擊
したでなめる	幽靈	20	100	30	令對手麻痺
しっぽをふる	普通	—	100	30	令對手防衛力下降
じばる	普通	200	100	5	令對手戰格鬥不能
しびれごな	草	—	75	30	令對手麻痺
しめつける	普通	15	75	20	二至五回攻擊
10まんボルト	電	95	100	15	令對手麻痺
しろいきり	冰	—	100	30	令對手能力下降
じわれ	地	—	30	5	一擊打倒對手
すいとる	草	20	100	20	令己方的傷害減半
ずつき	普通	70	100	15	令對手害怕
すてみタックル	普通	100	100	15	當受到攻擊時便會反擊
すなかけ	普通	—	100	15	令對手的命中率下降
スピードスター	普通	60	100	20	防衛
スプーンまげ	特殊	—	80	15	令自己回避力上升
スモッグ	毒	20	70	20	中毒
せいちょう	普通	—	100	40	特殊能力上升
ソーラービーム	草	120	100	10	儲氣
ソニックブーム	普通	—	90	20	攻擊
そらをとぶ	飛行	70	95	15	空中攻擊
たいあたり	普通	35	95	35	攻擊
だいばくはつ	普通	250	100	5	令對手戰格鬥不能
だいもんじ	炎	120	85	5	燒傷對手
たきのぼり	水	80	100	15	攻擊
たたきつける	普通	80	75	20	攻擊
ダブルニードル	虫	25	100	20	二回攻擊
タマゴうみ	普通	—	100	10	回復一半體力
たまごばくだん	普通	100	75	10	攻擊
たまなげ	普通	15	85	20	二至五回攻擊
ちいさくなる	普通	—	100	20	令自己回避力上升
ちきゅうなげ	格鬥	—	100	20	攻擊

技名	類型	威力	命中	PP	效果
ちょうおんぱ	普通	—	55	20	令對手混亂
つつく	飛行	35	100	35	攻擊
つのでつく	普通	65	100	25	攻擊
つのドリル	普通	—	30	5	一擊打倒對手
つばさでうつ	飛行	60	100	35	攻擊
つるぎのまい	普通	—	100	30	令自己攻擊力上升
つるのムチ	草	35	100	10	攻擊
テクスチャー	普通	—	100	30	與對手的屬性相同
テレポート	特殊	—	—	20	逃走
でんきショック	電	40	100	30	令對手麻痺
でんこうせっか	普通	40	100	30	先制攻擊
でんじは	電	—	100	20	令對手麻痺
どくガス	毒	—	55	40	令對手中毒
どくどく	毒	—	85	10	令對手中毒
どくのこな	毒	—	75	35	令對手中毒
どくばり	毒	15	100	35	令對手中毒
とげキャノン	普通	20	100	15	二至五回攻擊
とける	毒	—	100	40	令自己防衛力上升
とっしん	普通	90	85	20	當受到攻擊時便會反擊
とびげり	格鬥	70	95	25	當受到攻擊時便會反擊
とびひざげり	格鬥	85	90	20	當受到攻擊時便會反擊
トライアタック	普通	80	100	10	攻擊
ドリルくちばし	飛行	80	100	20	攻擊
ドわすれ	特殊	—	100	20	特殊能力上升
ナイトヘッド	幽靈	—	100	15	攻擊
なきごえ	普通	—	100	40	令對手攻擊力下降
なみのり	水	95	100	15	攻擊
にどげり	格鬥	30	100	30	二回攻擊
にらみつける	普通	—	100	30	令對手防衛力下降
ねこにこばん	普通	40	100	20	奪取對手的金錢
ねむりごな	草	—	75	15	令對手睡覺
ねむる	特殊	—	100	10	回復體力
ねんりき	特殊	50	100	25	令對手混亂
のしかかり	普通	85	100	15	令對手麻痺
ハイドロポンプ	水	120	80	5	攻擊
はかいこうせん	普通	150	90	5	令對手下TUR普通不能行動
ハサミギロチン	普通	—	30	5	一擊打倒對手
はさむ	普通	55	100	30	攻擊
はたく	普通	40	100	35	攻擊
はっぱカッター	草	55	95	25	緊急回避
はなびらのまい	草	70	100	20	令對手混亂
はねる	普通	—	100	40	跳起
バブルこうせん	水	65	100	20	令對手速度下降
バリアー	特殊	—	100	30	令自己防衛力上升
ひかりのかべ	特殊	—	100	30	特殊攻擊傷害減半
ひっかく	普通	40	100	30	攻擊
ひっさつまえば	普通	80	90	15	令對手害怕
ひのこ	炎	40	100	25	燒傷對手
ピヨピヨパンチ	普通	70	100	10	攻擊
ふきとばし	普通	—	—	20	令戰格鬥結束
ふぶき	冰	120	90	5	凍結對手
ふみつき	普通	65	100	20	令對手害怕
フラッシュ	普通	—	70	20	令對手命中率下降
ヘドロこうげき	毒	65	100	20	令對手中毒
へびにらみ	普通	—	75	30	令對手麻痺
へんしん	普通	—	100	10	變身
ほえる	普通	—	—	20	令戰格鬥結束
ホネこんぼう	地	65	85	20	令對手害怕
ホネブーメラン	地	50	90	10	二回攻擊
ほのおのうず	炎	15	70	15	令對手行動不能
ほのおのパンチ	炎	75	100	15	燒傷對手
まきつく	普通	15	85	20	令對手行動不能
まるくなる	普通	—	100	40	令自己防衛力上升
まわしげり	格鬥	60	85	15	令對手害怕
みがわり	普通	—	100	10	分身
ミサイルばり	虫	14	85	20	二至五回攻擊
みずでっぽう	水	40	100	25	攻擊
みだれづき	普通	15	85	20	二至五回攻擊
みだれひっかき	普通	18	80	15	二至五回攻擊
メガドレイン	草	40	100	10	令對手體力減半
メガトンキック	普通	120	75	5	攻擊
メガトンパンチ	普通	80	85	20	攻擊
ものまね	普通	—	100	10	使用對手的技
やどりぎのタネ	草	—	90	10	體力回復
ゆびをふる	普通	—	100	10	RA普通龍OM
ゆめくい	特殊	100	100	15	吸收對手的體力
ようかいえき	毒	40	100	30	令對手防衛力下降
ヨガのポーズ	特殊	—	100	40	令自己攻擊力上升
リフレクター	特殊	—	100	20	令傷害減半
りゅうのいかり	龍	—	100	10	攻擊
れいとうパンチ	冰	75	100	15	凍結對手
れいとうビーム	冰	95	100	10	凍結對手
れんぞくパンチ	普通	18	85	15	二至五回攻擊
ロケットずつき	普通	100	100	15	攻擊
わるあがき	普通	50	100	—	攻擊

遊戲發售時間表

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

5月

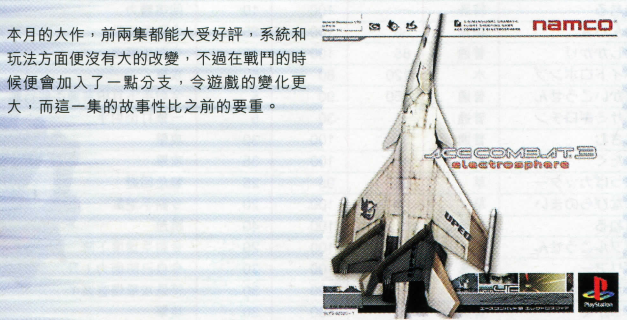
5月20日	IDEA FACTORY COLLECTION	IDEA FACTORY	2800日圓	ETC
	八神浩樹的GAME TASTE~心緒不寧之預感	講談社	5800日圓	SLG
	金澤將棋 月	SETA	6800日圓	TAB
	倫敦精靈探偵團	BANDAI	5800日圓	RPG
	MARIONETTE COMPANY	MICROCARBIN	6800日圓	AVG
	擊王~紫炎龍~	童	1980日圓	STG
27日	■CINEMA英會話Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	■超時空要塞MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG



一再延期的作品，以名動畫《超時空要塞MARCOSS》為名的射擊遊戲，曾於SS上推出過，遊戲中的動畫片段水準極高，除了加插了一些新的動畫之外，便好像跟SS版沒有分別了。

	■THE FIREMAN 2~HEAT&DANNY(HUMAN THE BEST)	HUMAN	1800日圓	ACT
	MONSTER COMPLETE WORLD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	1970年代風機械人動畫 P-X俠	AROMA	6800日圓	STG
	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	6800日圓	RPG
	BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX	KONAMI	2800日圓	ETC
	Racing Lagon	SQUARE	5800日圓	RPG
	Superlite 1500 SERIES Vol.1數獨	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.2NAKURON	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.3PUZZLE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	KulaQuest	SCE	4800日圓	ACT
	BUZZER BEATER Vol.1	SCE	2000	ETC
	BUZZER BEATER Vol.2	SCE	2000	ETC
	小角色遊戲 銀河英雄傳説	德間書店	5800日圓	RPG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	6800日圓	STG

本月的大作，前兩集都能大受好評，系統和玩法方面便沒有大的改變，不過在戰鬥的時候便會加入了一點分支，令遊戲的變化更大，而這一集的故事性比之前的要重。



	ASUKA120% FIANAL BURNING FEST.	FAMILY SOFT	價格未定	FIG
	爆發2000YEN加藤一二三將棋俱樂部	HECT	2000	TAB
	AI圍棋PlayStation版(暫稱)	AIFO	價格未定	TAB
5月	S.C.A.R.S.	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	ALL STAR TENNIS 99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	驚天危機！	德間書店	5800日圓	AVG
	STARING ODESA I	REI FORCE	價格未定	SPRG
	NOVELS~GAME CENTER 嵐R~	VISIT	5800日圓	AVG

6月

6月3日	■元祖家庭麻雀2	日本物產	5800日圓	TAB
	ATLANTIS~THE LOST TALES~	HUMAN	4800日圓	SLG
	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	SHAKE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	AVG
	GUN GUAGE	KONAMI	5800日圓	STG
	THE YELLOW MONKEY TOUR IN P.S. PLATIUM TICKET（暫稱）	FANHOUSE	暫定6800日圓	ACT
	OVERBLOOD 2(THE BEST)	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	★PACHISLOT ARUZE王國	ARUZE	5800日圓	ETC
10日	■PARLOR PRO JR VOL.1	日本TELENET	2900日圓	ETC
	POPULARS~THE BEGINNING~	EA SQUARE	5800日圓	SPT
	目標是AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	超級機械人大戰COMPLETE BOX	BANPRESTO	6800日圓	SRPG
17日	MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	跨過我的屍體	SCE	5800日圓	AVG
	■OVER DRIVING IV	EA SQUARE	5800日圓	RAC
	MISTAKE TAKEN	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
24日	餓狼傳説WILD AMBITION	SNK	5800日圓	FIG
	JERSEY DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	UFO-A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	ACT
	黑色眼睛的門~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	AVG
	Acid	TAKI工房	4800日圓	ETC
	SLAYER ROYAL 2	角川書店	暫定5800日圓	RPG
	Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	GRANDIA	GAMEART	5800日圓	RPG
	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	ACT
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	THE KING OF FIGHTERS 97(THE BEST)	SNK	2800日圓	FIG
	★FIRE職業摔角G	HUMAN	5800日圓	SPT
	LOVE LOVE TRUCK	TYO	4800日圓	ACT
下旬	最強之將棋	UNBALANCE	7800日圓	TAB
	PACHINSOLT完全攻略4	日本SYSCON	6800日圓	ETC
	BAKABAKA PASSION	PRODUCE	5800日圓	ACT
6月	■PERSONA 2 罪	ATLUS	6800日圓	RPG
	SPRIGGAN~LUNAR VERSE~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	'99甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND	ALTRON	1280日圓	ETC
	超級中國人 EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA英會話Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	ROAD OF MONSTERS	SCE	5800日圓	RPG
	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	5800日圓	AVG
	ABE'99	LIVERPOOL SOFT	價格未定	SPT
	戀愛講座REAL AGE	IMAGEEINER	價格未定	AVG
	私立JUSTICE學園 熱血青春日記2		5800日圓	FIG
	必殺PACHINKO STATION 5（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	ETC
	CLICK漫畫歌劇院怪人	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICKDNIMATE ROBOT大戰！出擊驚異機械人軍團	德間書店INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪利工作室	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英河乓傳説1在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	PARLOR JR	日本TELENET	2900日圓	ETC
	MEDIEVIL	SCE	5800日圓	ACT
	DX社長遊戲	TAKARA	5800日圓	ACT

7至12月

7月1日	DINO CRISIS	CAPCOM	5800日圓	AVG
	METAL GEAR SOLID INTERGRAL	KONAMI	4980日圓	ACT
	PERFECT PERFORMER	FANHOUSE	6800日圓	
	RIVERHILL BEST vol.1 KAYMEN KAYMEN 2	RIVERHILL SOFT	2800日圓	ACT
	RIVERHILL BEST vol.2 BLUE CHICAGO BLUES	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.3道化殺人事件	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.4 REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.5卒業II NEO GENERATION	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
8日	■POCKET FAMILY	HUDSON	5800日圓	ETC
15日	LORD OF FIST	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
	LITTLE LOVERS	NTT出版	6800日圓	AVG
22日	■REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
7月	■聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	ROOMATE~井上涼子~	POLYSTAR	5800日圓	AVG
	重裝機兵VELKAN 2	MASSYIA	5800日圓	ACT
	STARING ODESA II~魔龍戰爭	REI FORCE	價格未定	SPRG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	海底人的休息日2	ARTDING	5800日圓	SLG
	德川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	BLADE MAKER	翔泳社	價格未定	不詳
	DINO BREEDER another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI編	SME	價格未定	SLG
	西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	實況職業棒球 開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	STAR WARS	EA SQUARE	5800日圓	STG
	★THE BOOK OF WATERMARKS	SCE	6800日圓	ACT
8月5日	■神宮寺三郎EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	光榮之君4	ARTDING	5800日圓	SLG
中旬	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPT
8月	■ECHO NIGHT #2~睡眠支配者~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES Vol.8這孩子是哪　的孩子	SUCCESS	1500日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK日	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	★LAKEMASTER 3(暫稱)	DASS	5800日圓	ACT
9月22日	飛龍之拳傳説	CULTURE BRAIN	3800日圓	ACT
下旬	■MONSTER COLLECTION	角川書店	價格未定	RPG
9月	MAGICAL DROP F大冒險	DATA EAST	5800日圓	PUZ
11月	探偵神宮寺三郎~消失燈火的空間	DATA EAST	5800日圓	AVG
12月	閉所病院	VISIT	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC

99年夏

99年夏	■BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	■PLANET DOFU	HUDSON	5800日圓	ACT
	■鬥神傳 昂	TAKARA	5800日圓	FIG
	TANK SIMULATOR（暫稱）	ASCII	價格未定	SLG
	UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	BURGER BURGER 2（暫稱）	GAPS	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA之造夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	小不點RALF之大冒險	NEW	5800日圓	ACT
	IQ博士	BANDAI	5800日圓	ACT
	BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	BASS RISE 連手掣版	BANDAI	9800日圓	SPT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	MACROSS VF-X 2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC
	森之王國	ASUMIC ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	GATE KEEPERS	角川書店	5800日圓	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	瑪利亞2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	價格未定	SRPG
	JOJO奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GRAND TURISMO 2	SCE	價格未定	RAC
	L之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	機動警察THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
	SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI	6800日圓	SLG
	OFFICAL FORMULA 1 RACING	AIDS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	東京惑星	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	聖劍傳説LEGEND OF MANA	SQUARE	價格未定	RPG
	SALUGETU	SCE	價格未定	不詳
	RUNNING~TOROJI大冒險	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★FISH EYE II	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

遊戲發售時間表

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	WORLD TOUR CONTACTOR~世界夢紀行	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	PHYSICFORCE 2	TAITO	5800日圓	FIG
99年秋	超謎王	BANDAI VISUAL	暫定5800日圓	AVG
	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	不詳
	青之6號 (暫稱)	BANDAI VISUAL	暫定6800日圓	AVG
	SPOOKY POOKY ! !	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
99年冬	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~	BANDAI	6800日圓	SLG
99年	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	ESCOT	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	ESCOT	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	閉鎖病院 (暫題)	VISIT	價格未定	AVG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	AVG
	WIZARDY~DIMGUIL	ASCII	價格未定	AVG
	FUN ! FUN ! PINGU~到南極去	SCE	價格未定	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導霸士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	CIRCUIT之狼 II	MTO	價格未定	SPT
	POCKET軍 · POCKET熟 (POCKET STATION專用CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	飛龍之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG
	UM JAMMER LAMMY	SCE	4800日圓	ACT
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SLIVER事件	ASCII	價格未定	AVG
	我是JOD (暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	感覺者偵探 (暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	STARING ODESA III~MINEAMU之聖戰	REI FORCE	價格未定	SPRG
	DANGAN~彈丸~ (暫稱)	KSS	5800日圓	ETC
	MAX SURFING 2000 (暫稱)	KSS	5800日圓	SPT

DREAMCAST

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5月27日	DYNIMATE刑事2	SEGA	5800日圓	ACT
	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	5800日圓	ARPG

6至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月10日	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	SNK	價格未定	FIG
17日	GIANT GRAM~全日本摔角2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
24日	超發明BOY~暴走機械人之謎	SEGA	5800日圓	ACT
	首都高BATTLE	元氣	5800日圓	RAC
6月	電波少年的懸賞生活	HUDSON	1480日圓	ETC
	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
	機動戰士高達外傳 銜星之墮落……	BANDAI	6800日圓	ACT
	生體兵器EXPENSE DOUBLE	IMAGEINEER	5800日圓	不詳
7月1日	■WORLD NEVERLAND PLUS~OLERUD王國物語	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
8日	永世名人3~GAME CREATOR吉村信弘之頭腦~	KONAMI	3980日圓	ETC
15日	■CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	■創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
20日	■BUGGY HEAT	CRI	5800日圓	RAC
22日	■SEA MAN禁斷之BED	VIVARIUM	6800日圓	SLG
29日	■AKIHAPARA電腦組	SEGA	5800日圓	ACT
	AIRFORCE DELTA (暫稱)	KONAMI	5800日圓	STG
下旬	MARIONETTE HANDLER	MICRONET	5800日圓	ACT
7月	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	6800日圓	STG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800日圓	FIG
	花札 (暫稱)	ALTRON	價格未定	TAB
	新日本摔 鬥魂烈傳4	TOMY	價格未定	FIG
	發現世界不思議	TBS	價格未定	ETC
8月5日	SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
8月	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆傳	NAXAT	暫定4800日圓	TAB
	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
9月	■SUPER PRODUCERS	HUDSON	價格未定	SLG
	ESPION AGE NTS	NEC	5800日圓	ETC
11月	WWW SOCCER	HAPPY	5800日圓	SPT
12月	SUNRISE 英雄譚 (暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定
	BATTLE棋太平	NET VILLAGE	價格未定	TAB
	VJ MONSTER	WAKA	價格未定	ACT

99年夏

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年夏	COOL BOARDERS DC (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	機動戰艦NADESICO	角川書店	價格未定	SLG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	DREAM FLYER	SEGA	價格未定	ACT
	集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
	職業棒球隊	SEGA	價格未定	SPT
	SOUL CALIBUR	NAMCO	價格未定	FIG
	★幻影月夜	SIMUSU	5800日圓	AVG
99年秋	PANORAMA COTTON 2 (暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年冬	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBOT 2000 (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	■Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	魔劍X	ATLUS	價格未定	AVG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF (暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	Rayman 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG
2000年1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	RING	角川書店	價格未定	AVG
	SD 飛龍之拳傳說 DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING (暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	F-1 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	SNK VS. CAPCOM (暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	BLACK MATRIX AD	NEC	價格未定	SRPG

NINTENDO 64

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5月28日	LAST LEGION UX	HUDSON	6800日圓	ACT
28日	實況GI STABLE	KONAMI	7800日圓	SLG
30日	POKETMON STADIUM 2	任天堂	5800日圓	SLG

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月3日	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	7800日圓	SPT
11日	MARIO GOLF 64	任天堂	6800日圓	SPT
25日	新世紀福音戰士	BANDAI	8800日圓	ACT

迎期N64最令人期待的可以說是這遊戲了，亦相信一眾《EVA》的FANS對遊戲的期望不低，遊戲以AVG及ACT成份為主，加上遊戲很多地方都能忠於原著，以及其動畫的演出水準，應該會吸引到不少的玩家。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
中旬	★BIOLENSKILLER~TUROK NEW GENERATION	GENZI	7800日圓	ACT
6月	■WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	64花札~天使的承諾~	ALTRON	價格未定	TAB

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7月1日	HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ACT
23日	■SHADOW GATE 64	KEMCO	6980日圓	AVG
29日	■實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 2	KONAMI	7800日圓	SPT
30日	★LODE RUNNER3-D	BANPRESTO	6800日圓	ACT
7月	■ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8月6日	★INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP64	IMAGINER	6800日圓	RAC

99年夏

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年夏	■爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	VIRTUAL摔角2~王道繼承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SD飛龍之拳傳說REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64 (暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	電車GO ! 64	TAITO	價格未定	SLG
99年秋	■TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年	64 WARS	HUDSON	6800日圓	SLG
	FLIGHT SIMULATOR (暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
未定	■忍者亂太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	EL TILL (暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版 (暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 (64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級DONKEY KONG (暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的AIR RIDE (暫名)	任天堂	價格未定	ACT

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	CABBAGE(暫名)	任天堂	價格未定	不詳
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64(暫名;64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧64-2(暫名;64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧RPG 2(暫名;64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	煞爾達傳說DD(暫名;64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	★巨人之DOSIN1(FLY FIGHTER)	開發未定	價格未定	STG

SATURN

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月17日	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
7月	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG

99年夏

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年夏	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	
	STREETFIGHTER ZERO3(4 M擴張RAM專用)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREETFIGHTER ZERO3(連4 M擴張RAM)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
	PACHINCO FIGHTER	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND2	WARP	暫定5800日圓	ETC

GAMEBOY

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5月28日	■GANZN MONSTER	STAR FISH	3980日圓	SLG
	PIT FALL GB	POLY GALION	3980日圓	PUZ
29日	學級王山崎GAMEBOY版	KOEI	3980日圓	TAB

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月3日	漢宇BOY	J・WING	4800日圓	ETC
4日	PACHINKO CR MOREGE原始人	HECT	3980日圓	ETC
10日	ASSALIFE ASSADREAM GB	KONAMI	4300日圓	ACT
11日	路加之大冒險	HUMAN	3800日圓	ACT
17日	SURVIALKISS~孤島之冒險者	KONAMI	4300日圓	ACT
24日	HYPER OLYMPIC SERIES TRACK&FIELD GB	KONAMI	4300日圓	SPT
25日	SUPERBLACK BASS~REAL FIGHT~	STAR FISH	4500日圓	SPT
下旬	■GEMGEM MONSTER	KID	3980日圓	SLG
6月	BACKGAMMON	ALTRON	價格未定	TAB
	WETRIES GB	IMAGINER	價格未定	ETC
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	飛龍之拳傳説GB SD VERSION	CULTURE BRIAN	3900日圓	ACT
	AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT
	POCKETMONSTER金	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	價格未定	SLG

7至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7月1日	昆蟲博士2	J・WING	4800日圓	SLG
	釣魚先生2	J・WING	4800日圓	SLG
8日	★遊戲王DUELMONSTERS II~闇界決鬥記~	KONAMI	4500日圓	SLG
16日	■河川垂釣4	PACK IN SOFT	4200日圓	SPT
23日	■SHADOWGATE RETURN	KEMCO	3980日圓	RPG
	POCKET LORE BOY	KING RECORD	3980日圓	SPT
30日	三國誌GAMEBOY版2	KOEI	4800日圓	SLG
7月	■SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTURE BRIAN	3980日圓	FIG
	■本格將棋 聖	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	很喜歡GOLF!	KID	3980日圓	SPT
	PUYOPUYO外傳PUYO WARS	COMPILE	價格未定	SRPG
	★無賴戰士 COLOR(FLYFIGHTER)	KID	3980日圓	不詳
8月6日	★牧場物語GB2	PACK IN SOFT	3980日圓	SLG
27日	■HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
8月	■SPY AND SPY	KEMCO	3980日圓	ACT
9月	轉轉GARACTER	ATLUS	3980日圓	PUZ
	DUNGEON SAVIOR	J・WING	4800日圓	RPG
99年夏	■GET虫俱樂部 大家的昆蟲大圖鑑	JLECO	4800日圓	SLG
	■KISEKAE物語	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	MEDALOT 2	IMAGINER	3500日圓	PUZ
	POCKET FAMILY GB2	HUDSON	價格未定	SLG
99年	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	ETC

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	HELLO KITTY之BEADS工房	IMAGINER	3500日圓	SLG
	飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	價格未定	SLG
	遊戲王DUEL MONSTER 2	KONAMI	價格未定	SLG
	DONKEYKONG GROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO GOLF GB	任天堂	價格未定	SPT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ

NEO-GEO

7至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5月27日	METAL SLUG X	SNK	29800日圓	ACT
6月24日	★SHOCKTRPPERS SECOND SCROP	SAURUS	29800日圓	ACT

NEO-GEO POCKET

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5月27日	■NEOPOCKET職業棒球	ADK	3800日圓	SPT
	METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	3800日圓	ACT
	餓狼傳説 FIRST CONTACT	SNK	價格未定	FIG

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月10日	侍魂2	SNK	3800日圓	FIG
	MAGICAL DROP POCKET	DATA EAST	3800日圓	PUZ

7至11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7月	■BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	PARTYMAIL(無線對應)	ADK	價格未定	ETC
	PUYO PUYO通	SNK	價格未定	PUZ
	上海MINI	SNK	價格未定	TAB
	DIVE ALERT (無線對應)	SAKUROSU	3800日圓	SLG
	NEO・21	DAINA	價格未定	SLG
	NEO・BACCARA	DAINA	價格未定	TAB
8月	HYPER GALS麻雀	ADK	價格未定	TAB
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.1(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	畢業相 (暫稱)	ADK	價格未定	AVG
9月	BEAST BUSTERS POCKET(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POCKET DRIVE(暫稱)	KID	價格未定	RAC
10月	DIGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	NEO POCKET BASSFISHING (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	電車GO!2	SNK	價格未定	SLG
	PANABI(暫稱)	ARUZE	價格未定	ACT
11月	BATTLE ROYAL (無線對應)	ADK	價格未定	不詳

99年夏

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年夏	COOL BROADERS POCKET (暫稱・DC對應)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
99年冬	THUNDER V(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	ZIROKICHI (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.2(暫稱)	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	★SNK GALS FIGHTERS(暫稱)	夢工房	價格未定	FIG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ (暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	MORTAL KOMBAT (暫稱)	ATARI	價格未定	FIG
	花火 (暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD・BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	PACMAN (暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	FAMILY STAR (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	THE MAJOR LEAGUE (暫稱)	ADK	價格未定	SPT

WONDER SWAN

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
5月20日	風之古羅羅亞~MOONLIGHT MUSEUM~	BANDAI	3800日圓	ACT
5月27日	LAST STAND	BANDAI	3800日圓	SLG

6至10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月24日	ANCHORS FIELD	SAMMY	3800日圓	SPT
6月	VAIZ BLADE (暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG
	CHOAS GEAR(暫稱)	BANDAI	3800日圓	SLG
	鐵拳CARD CHALLENGE	BANDAI	3800日圓	ETC
7月1日	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
下旬	CRAZY CLIMBER	日本物產	3800日圓	ACT
7月	SOCCER!CHALLENGE THE WORLD	COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	3800日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬	NAXAT	3480日圓	TAB
	新世紀EVANGELION使徒新生(暫稱)	BANDAI	3800日圓	ETC
8月5日	★燃燒!職業棒球	JALECO	3800日圓	SPT
8月	名偵探柯南(暫稱)	BANDAI	價格未定	AVG
9月	幻之大陸王	SAMMY	價格未定	ACT
10月	專業麻雀FOR WONDER SWAN	ATHENA	價格未定	TAB

99年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年夏	FLASH~ 數字之鐵人~ (暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION使徒新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
99年秋	TETRIS for WONDER SWAN (暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	LANGERRISER D(暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
	超兄貴(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT


互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
多謝!! 多謝各位觀眾的讚賞！！
在恐怖大魔王降臨前，咱們互動遊戲誌一眾人等竟先飲其頭啖湯，一下子令不少遊戲玩家受到不必要的衝擊，甚至帶來驚嚇！
咱們的最新稱呼便是「破壞王」！！
從觀眾們的電郵中統計，咱們的罪行有：
1) DDR毯不用來跳舞，反而用來玩泡泡龍
2) 將DDR墊砌屋仔俾毛毛公仔住
3) 好端端的一台DC飛機控桿用來玩賽車
4) 突破傳統,破天荒地訪問了「一對腳」
5) 於AOU SHOW特輯中自拍FF 8開場片段
雖然以上內容可能會為不少觀眾帶來不必要的恐慌，但老實說，咱們玩得開心之餘你又看得過不過癮？所以，未來的日子咱們將會玩得更癲更盡，務求將閣下拉進遊戲世界的另一境界！
互動遊戲誌
互動遊戲誌
由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



超越人想像，Xers站出自己形象！

Xers
An Enlightenment in personal computing world
跨世代電腦新訊誌，實踐理想價$25